

MAGAZIN
R
C
X

DUPLA CD
+ 16 OLDAL



1998. JÚLIUS-AUGUSZTUS 995 FT



9 771218 358009



07



AZ X-AKTÁK™



Most már nem csak filmen, hanem számítógépen is találkozhatsz kedvenceiddel!

X-Files: The Game

Fantasztikus kalandjáték, amelyben 5 CD-nyi kalandot kapsz egy új játék árának töredékéért!

Keress az üzletekben!



ELECTRONIC ARTS™ A X-Files játékokat magyarországon forgalomba hozza az EcoBIT Multimédia Kft., az Electronic Arts hivatalos magyarországi képviselője! Az X-Files nevek és logók a Fox Interactive tulajdonában lévő bejegyzett márkanevek! Az Electronic Arts logó és név Electronic Arts tulajdona és bejegyzett védjegye!

DJ

KERESTETIK!

MOST MUTASD MEG, MILYEN ZENÉT ÍRSZ!

Jó előre szólunk, hogy a nyári szünetben felkészülhess a szeptemberben megrendezésre kerülő zeneíró versenyre!

Mindenkinek két művel kell majd pályáznia: egy mai discoirányzatnak megfelelő SAJÁT KOMPONÁLÁSÚ számmal, valamint egy általunk megnevezett dal feldolgozásával.

A zenéket (előzetes szűrés után, ugyanis nem szeretnénk, ha halláskárosodást szenvednének egy-egy muzsika hallatán) híres DJ-k (Bárány Attila, Sterbinszky Károly, Adrew J.) fogják zsűrizni.

Fődíj: 45.000 forintos DJ tanfolyam!
Díjak: hangkártyák, CD-k, zenei cuccok

További részletek és jelentkezési lap a szeptemberi számunkban! Kérünk, hogy addig ne is érdeklődj, nem fogunk tudni több felvilágosítást adni, csak szeptemberben!

A hivatalos DJ tanfolyammal kapcsolatos kérdéseidet felteheted:
06-20-280-968, 06-20-510-734 és 06-30-333-590.

Jelentkezni lehet: OSZK, 1068 Bp., Városligeti fasor 38. Tel.: 342-5744.
További információ a PC-X Magazin CD mellékletén!

Előfizetési akció, hatalmas nyeremények, bajnokságok, ajándékok, nagy durranások a

PC-X MAGAZIN KÖVETKEZŐ SZÁMÁBAN!
KERESD SZEPTEMBER 8-TÓL!

BASE

SZOFTVER DISZKONT

NE LAPOZZ TOVÁBB!

SZENZÁCIÓS ÁRAK VÁRNAK RÁD!



TOP 10

1. World Cup 98 5,550
2. Starcraft 5,990
3. Lands Of Lore II. 3,190
4. Unreal 4,990
5. Resident Evil 2,390
6. Forsaken 5,290
7. Ubik 5,990
8. Battle Zone 8,490
9. U.Soccer Man.98 6,990
10. Queen The Eye 2,490

- 20 Wargames Classics 5,990 Ft
- 3D Ultra Pinball 2,990 Ft
- 7th Quest: Sold Out 2,290 Ft
- Actua Soccer 2 5,990 Ft
- Adidas Power Soccer 6,990 Ft
- Age of Empires 9,990 Ft
- Air Warrior III 7,990 Ft
- Archimedian Dynasty 4,490 Ft
- Ardeness Offensive 5,990 Ft
- Armor Command 6,990 Ft
- Armored Fist 2 6,990 Ft
- Ascendancy 3,990 Ft
- ATF:Classic 4,490 Ft
- Award winners 4 4,490 Ft
- Bad Mojo 2,990 Ft
- Battle Zone 8,490 Ft
- Big Hurt Baseball 2,990 Ft
- Birthright 6,990 Ft
- Blaster 2,490 Ft
- Bloodnet 2,990 Ft
- Broken Sword II 8,990 Ft
- Brutal 3.5 2,990 Ft
- Bubble Bobble 2,490 Ft
- Bugriders 7,990 Ft
- Bureau 13 2,990 Ft
- Champ. Manager 97/98 6,990 Ft
- Commodore 64 Pack 4,490 Ft
- Conquest Earth 6,990 Ft
- Constructor 7,990 Ft
- Counter Action 7,990 Ft
- Creature Shock: 2,290 Ft
- Croc 5,490 Ft
- Cyber Speed 3,990 Ft
- Cyberbykes 2,490 Ft
- Dark Colony 5,990 Ft
- Dark Earth 8,990 Ft
- Dark Omen 5,990 Ft
- Dark Reign 8,490 Ft
- Dark Reign Expansion Pack 5,990 Ft
- Dark Seed 2,990 Ft
- Death Rally: Replay 3,990 Ft
- Defcon 5 3,990 Ft
- Delta 5 3,590 Ft
- Dementia 7,990 Ft
- Descent 2,990 Ft
- Descent Compilation 7,990 Ft
- Diablo 7,990 Ft
- Diablo: Hellfire 4,490 Ft
- Die by the Sword 8,990 Ft
- Dig-White Label 3,990 Ft
- Doom Trilogy 4,490 Ft
- Dreams to Reality 4,490 Ft
- Dune: Sold Out 2,290 Ft



- Dungeon Keeper 5,990 Ft
- Dungeon Master II. 2,990 Ft
- Earth 2140 5,990 Ft
- Egypt 1156 8,990 Ft
- Enemy Nations 7,990 Ft
- Essential C.: Pitfall 4,490 Ft
- Extreme Assault 5,590 Ft
- Eye of the Storm 2,490 Ft
- F-15 8,990 Ft
- F-22 8,990 Ft



- FI GP 2 6,490 Ft
- FI Racing 6,590 Ft
- Fade To Black 3,490 Ft
- Fallout 8,990 Ft
- Fantasy General 3,490 Ft
- Fields of Glory: 2,290 Ft
- Fifa 98 7,290 Ft
- Fighting Force 6,490 Ft
- Final Liberation 8,490 Ft
- Fleet Defender 2,290 Ft
- Formula 1 97' 9,190 Ft
- Frankenstein: 2,190 Ft
- G-Nome 5,990 Ft
- G.Police 7,990 Ft
- Galapagos 8,490 Ft
- Gender Wars 1,990 Ft
- Goal: Sold Out 2,290 Ft
- Gold Game 2 6,490 Ft
- Gone Fisn' 3,590 Ft
- Goosebumps 4,490 Ft
- Grand Theft Auto 9,490 Ft
- Great Battles of Hannibal 8,490 Ft
- Great Golf 990 Ft
- GT Racing 97 6,990 Ft
- Guts'n'Gartels 6,990 Ft
- Hand of Fate 2,290 Ft
- Hard Core 4x4 3,990 Ft
- Heavy Gear 7,990 Ft

- HeliCops 5,990 Ft
- Hellbender 4,990 Ft
- HeroQuest 2,690 Ft
- Hexen II 8,490 Ft
- Hexen II Mission Pack 6,490 Ft
- Hive 4,990 Ft
- Human Onslaught 8,490 Ft
- Hupikék Törpikék 4,790 Ft
- I War 8,490 Ft
- iF-22: Persian Gulf Mission 4,990 Ft
- Imperialism 8,490 Ft
- Incubation: Wilderness 4,490 Ft
- Iron Man X-O Manow 2,990 Ft
- Jack Nicolaus Golf 1,490 Ft
- Jack Orlando 2,999 Ft
- Jedi: Mysteries of Sith 4,990 Ft
- Joint Strike Fighter 7,490 Ft
- Journeyman Project 2,990 Ft
- Judge Dredd: 2,190 Ft
- Jungle Strike 2,690 Ft
- Kingdom O'Magic 1,990 Ft
- KKND Extreme 8,490 Ft
- Klik & Play 5,490 Ft
- Lands of Lore II 3,190 Ft
- Last Dynasty 3,990 Ft
- Lego Island 6,490 Ft
- Lomax /Argentum/ 3,590 Ft
- Longbow 2 8,990 Ft
- Lords of Magic 6,490 Ft
- Lords of Midnight 3,990 Ft
- Lords of the Realm 2 5,990 Ft
- Lords of the R.2: Siege 2,990 Ft
- Lunicus 3,590 Ft
- Lure of the Temptress 2,290 Ft
- Maabus 4,990 Ft
- Magic the G.: Mission 4,990 Ft
- Magic the G. Battlemage 2,990 Ft
- Mandarine Prince 2,990 Ft
- Manic Karts 2,290 Ft
- Manx TT 8,490 Ft
- Mechwarrior 2: Essential 3,590 Ft
- Mechwarrior 2: Miss. 5,990 Ft
- Mega Traveller I 990 Ft
- Megapak 5 3,290 Ft
- Megapak 8 7,190 Ft
- Megarace 2 3,490 Ft
- Megasixpack 3,990 Ft
- Men in Black 6,990 Ft
- Microcosm 1,490 Ft
- Microsoft Football 5,490 Ft
- Millennia 3,990 Ft
- Monster Trucks 8,790 Ft
- Motorhead 8,490 Ft
- Nascar 2 3,990 Ft
- Nascar Racing 2,990 Ft
- Nascar Track Pack 2,490 Ft
- Necrodome 4,990 Ft
- Netstorm 7,990 Ft
- NFL Quarterback Club 96 2,190 Ft
- NHL 96 2,990 Ft
- Nigel Mansell's 1,990 Ft
- NitroRiders 6,390 Ft
- Noctropolis 3,990 Ft
- Nomad 2,990 Ft
- Normality 4,990 Ft
- Ocean Trader 3,490 Ft
- Oddworld 9,490 Ft
- Outpost 2 8,490 Ft
- Overboard 8,490 Ft
- P.A.W.S. 3,990 Ft
- Pacific General 8,490 Ft
- Panzer General 2 8,490 Ft
- Pax Corpus 5,550 Ft
- Pete Sampras Tenisz 6,990 Ft
- Phantasmagoria 3,590 Ft
- Plane Crazy 7,390 Ft

- Power Boat Racing 8,190 Ft
- Power Rangers 2,990 Ft
- Premier Manager Ic 1,990 Ft
- Premier Manager 2 1,990 Ft
- Privateer 2: Classics 3,990 Ft
- Protostar 1,490 Ft
- Psychotron 1,990 Ft
- Quake II 7,990 Ft
- Quantum Gate 1,490 Ft
- Quarantine. 4,490 Ft
- Queen The Eye 2,490 Ft
- Rally Bajnokság 2,990 Ft
- Red Baron 2 7,490 Ft

799

+Ajándék játék

- Z King's Quest 7
- Panzer General
- Virtus Fighter
- War Wind
- Action Soccer
- Bermuda Syndr.
- Caos Control
- A4 Networks
- Baphomels Fluch
- Earthsiege 2
- Star General
- Bleifuss
- Tilt
- Kinght's Chase
- Int. Tennis Open
- Age of Rifles
- Solar Crusade
- Toonstrook
- Hind
- Orion Burger
- Schatten Uber Riva
- Air Power
- Apache Longbow

- Redline Racer 5,990 Ft
- Redneck Rampage 6,690 Ft
- ReLoaded 3,690 Ft
- Retribution 1,990 Ft
- Ridle of Master Lu 4,990 Ft
- Road Warrior 3,990 Ft
- Roberta Williams 4,990 Ft
- Sabre Ace 7,990 Ft
- Sakkoktató 7,990 Ft
- Sandwarriors 3,990 Ft
- Scorched Planet 999 Ft
- Seal Team 1,990 Ft
- Senible Golf 2,290 Ft
- Shadow Warrior 7,990 Ft
- Shadowmaster 8,490 Ft
- Shanghai Dynasty 7,190 Ft
- Shanghai: Essential 3,590 Ft
- Shivers 3,990 Ft
- Sim Safari 7,490 Ft
- Ski Racing 5,990 Ft
- Space Bucks 4,490 Ft
- Space Crusade 1,990 Ft
- Space Hulk 1,990 Ft
- Space Quest 1,990 Ft
- Spiders 890 Ft
- SPQR 3,990 Ft
- Spycraft: Essential 3,590 Ft
- Star Rangers 2,490 Ft
- Star Wars: Rebellion 9,390 Ft
- StarCraft 5,550 Ft

- Sex
- Vivid Erotikus sorozat 2,990 Ft
 - Carol Lynn Sex Video 1,590 Ft
 - Sexy Clips Interactive 1,390 Ft
 - Sexy Cover Girls 699 Ft
 - Sexy Vibrations 1,390 Ft
 - Carol Lynn - Sugar Girls 1,490 Ft

Magyar nyelvű
kézikönyvvel
ellátott játékok:

- 3rd Millenium 7,990 Ft
- Battle Zone 8,490 Ft
- Dark Colony 5,990 Ft
- Dark Omen 5,990 Ft
- Dark Reign 8,490 Ft
- FI Racing 6,590 Ft
- Fifa 98 7,290 Ft
- Fighting Force 6,490 Ft
- Jack Orlando 2,999 Ft
- Rally Bajnokság 2,990 Ft
- Ubik 5,990 Ft
- World Cup 98 5,550 Ft
- StarCraft 5,550 Ft
- Dreams to Reality 4,490 Ft

ÁRAINK AZ ÁFA-T ÉS A KREDITKEDVEZMÉNYT TARTALMAZZÁK

Erzsébet körút

Kertész u.

Dob u.

Akácia u.

BASE

BASE

1072 Budapest, Dob u. 45.
Tel.: 351-8395
Hétfőtől vasárnapig
10-20h-ig

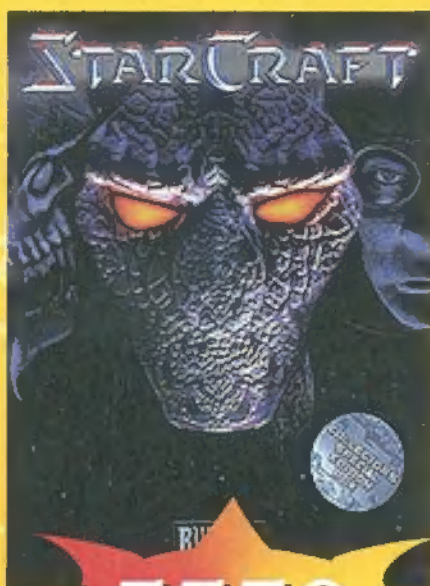
MENNYIT ÉR A

BASE CREDIT KÁRTYÁM?

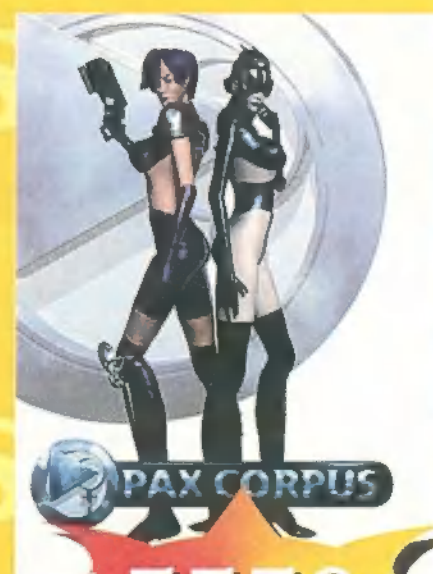
TÖBB MINT 5000 FT KEDVEZMÉNYT ÉS ÍGY CSAK:



5550



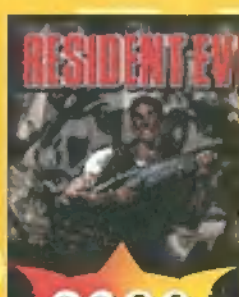
5550



5550



2390



2390



5990



5990



3190

- MINDEN ÚJ CREDIT KÁRTYA TULAJDONOSNAK AJÁNDÉK CD-T ADUNK AMI TARTALMAZZA A KÖVETKEZŐ PROGRAMOKAT: ACTUA SOCCER, TERMINAL VELOCITY, HAVOC.

- VÁSÁRLÁSKOR CSAK A JÁTÉKOKNÁL FELHASZNÁLHATÓ CREDITTEL CSÖKKENTETT ÁRAT KELL FIZETNEK.

- HOGYAN NÖVELHETED A CREDITEDET? CSAK BE KELL MUTATNOD A PCX, PC-ZED, DCCD ELŐFIZETÉSEDET, ÍGY A MÁR EGYSZER ELKÖLTÖTT PÉNZEDET NÁLUNK ÚJRA LEVÁSÁROLHATOD.

MAGAZIN PC-X

DUPLA CD +16 OLDAL

Bocs, de nem volt UV színünk ☺!



Nos, Uraim és Hölgyeim (nem akarok udvariatlan lenni, de a nagy számok törvénye alapján úgy vélem, ez utóbbi nem képviselői kisebb számban képviseltetik magukat a mezőnyben), ezt is megértük: a PC-X Magazin a játékos havilapok közül elsőként, két CD-vel jelentkezik! Tesszük ezt egyrészt azért, hogy megmutassuk, van azért a tarsolyunkban még egy más, másrészt azért, mert az E3 kiállításon fellelt anyagok mennyisége láttán úgy döntöttünk, itt az ideje, hogy ne csak dumáljunk, mutassuk is meg, mi láttunk! Így hát az ajándék E3 CD-n elsősorban előzetes animációkat, képeket találsz – no ne feledkezzünk meg a Heart of Darkness játszható demóról sem, amely szintén a PC-X Magazinban látható először!

Oldalszámot is emeltünk (ugye észrevetted?), hiszen jogos volt a kritika, hogy 52 oldallal – bármennyire is büszkék vagyunk magunkra ☺ – nehéz versenyben maradni. Mi pedig nem versenyezni szeretnénk, hanem továbbra is a No. 1 pozícióban maradni! Szeptembertől ezért tovább fokozunk az iramot, tessék csak megnézni! (Persze azért csendben meg kell jegyezni, hogy a PC-X információtartalma 52 oldallal is több, mint a „100-as papírzsebkendőké”. Figyuez rá a betűméretre, a tördelés igényességére, a kép és szöveg arányára!)

Elég az öntömjénezésből, már magam is megijedek, mekkora a szám: igyekeztek azért ebből erővel visszavenni. A kalózkodás témájában soha nem tapasztalt kultúráltságot tapasztaltam, újra sikerült azonban eljuttatni hozzánk néhány névtelen e-mailt, amiben felmenőinket gyalázzátok. Ez úton is közöljük, hogy köszönjük, megkaptuk, de azért vannak határok – miután a Sulinet segítségével elküldött e-mail könnyedén visszanyomozható, s pontosan tudható, ki volt akkor a számítógép teremben, csak a jóindulatunknak köszönhető, hogy ennyivel megúsztátok (akit érint a dolog, tudja, miről beszélek). Semmi kedvünk keménykedni: aki nem kedveli a képünket, hagyjon minket békén! Nem érdekel, ki mit tart felőlünk, ettől függetlenül tesszük a dolgunkat, mert úgy gondoljuk, néhány feketesegű kölök nem fogja befolyásolni elgondolásainkat. Nem tetszik a PC-X? Nagyon egyszerű teendőd van: ne vedd meg, ezzel hangot adva kritikádnak, hogy valamit rosszul csinálunk – vagy íj kultúrált levelet, mások is ezt teszik.

Visszatérve a kalózkodás témájához, ebben a számban a CD-re üztem Newlocalt, s „kalóz” Arénával nyomtam le a hagyományos Levrovot. Kommentár nélkül tettem be néhány érdekesebb hozzászólást, de továbbra is várom a témában a leveleket. Elsősorban ötletekre volnék kíváncsi, hiszen abban mindenki egyetért, hogy az ár a döntő: amíg havi 30-40-50 ezer forintos az átlagkereset, addig senki ne várja, hogy mindenki megvásárolja a software-t, ha a tizedéért le is másoltathatja. Ez azonban nem vezet sehová, a magam részéről úgy hiszem, hogy hosszú még az út: egyrészt a keresetnek (és az életszínvonalnak) kell növekednie, illetve a játékaráknak kell csökkennie.

Mr. Chaos

CÉLPONTBAN

36 Electronic Entertainment Expo
Tudósítás az E3-ról



GAMEPORT



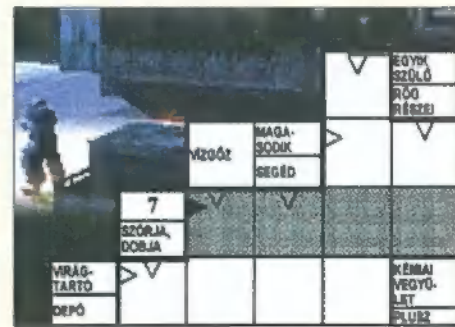
Starship Titanic	8
Emergency	10
Team Apache	12
Eastern Front	14



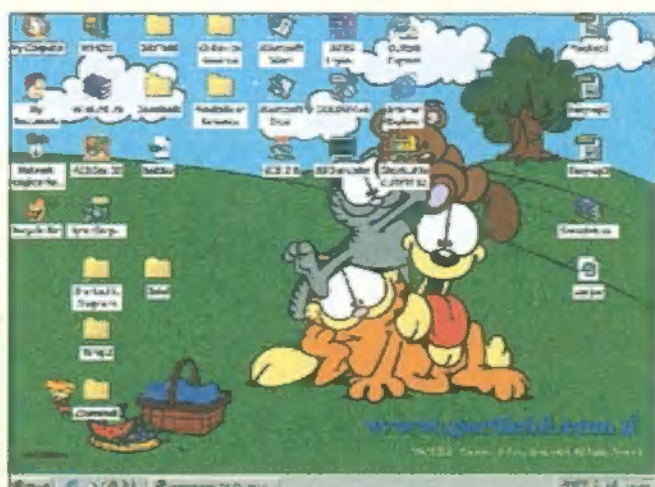
Unreal	16
Quake II: The Reckoning	18
M.A.X. 2	20
Ultimate Soccer Manager '98	22
Redneck Rampage Rides Again	24
Starcraft: Hogyan játszunk hálóban?	26
Xenocracy	30
Incubation: The Wilderness Missions	32
Game, Net & Match	33

MÁSVILÁG

46	X-Music
48	Kalóz-Aréna
50	X-Rejtvény



- 52 Univerzális Soros Busz
- 54 Dolby Surround Rendszer
- 56 Home Pilot
- 57 Mustek USB és True View Kamerák
- 58 Epson Photo PC600 és Stylus Photo EX
- 61 Philips CDR870 CD író
- 62 AMD K6-2 3DNow!
- 64 Microsoft Plus! 98



CIKKEK A CD-N

- Tex Murphy: Overseer végigjátszás
- Starship Titanic végigjátszás
- Panzer Commander
- NHL Powerplay 98
- Cheat
- 3D Studio
- CD Aréna
- HTML sulis
- Movie World
- Pergamen
- X-Music



PC-X USER PROGRAMOZÁSI ROVAT

- Másoljunk! – másolóprogram Pascalban
- Cheats – tizedik, jubileumi csalás!
- Demo – lens
- Kommunikáció – hálózatok/2
- OOP mánia – grafikus elemek
- Rendszerprogramozás – mágneses tárolók/2
- Tippek-trükkök – file kezelés



V. Évfolyam 7-8. szám
1998. Július-Augusztus

Következő számunk
szeptember 8-án jelenik meg.

PC-X Számítástechnikai Magazin
megjelenik havonta
Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.

Felelős kiadó:

Bíró István

ügyvezető igazgató

Főszerkesztő:

Bognár Ákos (Mr. Chaos)

mrchaos@idg.hu

Főszerkesztő-helyettes:

Spanyik Balázs (The Richfielder)

trf@idg.hu

Szerkesztő:

Samu József (Sam. Joe)

samjoe@idg.hu

Tesztlabor:

Branyiczky Gábor (Schuerue)

schuerue@idg.hu

Tördelőszerkesztő:

Palotai Árpád (Malachit)

malachit@idg.hu

PC-X Club Bázisparancsnok:

Trautmann Balázs (Trau)

trau@idg.hu

PC-X User szerkesztő:

Bérczi László

pc-xuser@freemail.c3.hu

Külsős munkatársak:

Bíró Dániel (El Capo)

elcapo@idg.hu

Bódy Zoltán (Godzilla)

godzi@idg.hu

Halmos Zoltán (Zuzer the Hun)

halmos_z@osiris.elte.hu

Mánfai Tamás (Skywalker)

manfai@neumann.njszki.hu

Peller András (Pelace)

pelace@idg.hu

Peller László (Pellus)

Ujhelyi Zoltán (Newlocal)

newlocal@idg.hu

Logóterv:

Kondákor László

Postacím:

1537 Budapest, Pf. 386.

A szerkesztőség és a Club címe:

1012 Budapest, Márvány u. 17.

(PC-X Club bejárat az Alkotás u. felől)

Web oldal:

www.pcx.hu

Szerkesztőségi e-mail:

pcx@idg.hu

Megrendelés e-mail:

pcx.terjesztes@idg.hu

Csak előfizetés – zöld szám:

06-80-200-263

Telefon (mellékes):

356-0691, 356-8291

212-0398, 214-9512

PC-X Club és ügyfélszolgálat: 343-as mellék;

Előfizetés, hibás CD-vel kapcsolatos probléma

esetén 322-es mellék; szerkesztőség: 316-os mellék

Telefax:

356-9773

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon, va-

lamint átutalással az IDG MKB 10300002-20328016-

70073285 pénzforgalmi jelzőszámra.

A lap ára 995 Ft, a negyed éves előfizetés 2150 Ft, a fél

éves 4200 Ft, az egy éves 8400 Ft.

Hirdetésfelvétel: IDG Kereskedelmi Iroda és a szerkesztőség.

Nyomás, kötészet: Mesterprint Kft.

Felelős vezető: Szilágyi Tamás

A megrendelés száma: 98.0307

HU ISSN: 1218-358X

Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt., a Hírker Rt., az

alternatív terjesztők és a számítástechnikai szaküzletek.

A PC-X Magazinban megjelenő anyagok bármilyen

felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A megjelent hirdetéseket és a CD-n található programokat a szerkesztőség a

legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért

felelősséget nem vállalhat!



Starship Titanic

A HAJÓ, MELY NEM IGAZÁN MEHET(NE) TÖNKRE, DE MÉGIS

NewlocalBot

42, Douglas Adams, Titanic, Marvin, Monty Python, Blue Parrot, ennyi elegendő egy igazán jó kalandjátékhoz. Aki nem tudná, mire utal a felsorolás, az nem tudja, mit vesztett, így most felvilágosíthatom. Egy kis időugrás: 1979-ben megjelent a „Galaxis Útikalauz Stopposoknak” című novella, a tudományos-fantasztikus világ, illetve Douglas Adams válasza a „Monty Python Repülő Cirku-sza” TV sorozatra. A „könyvecske” kultuszműretek, s leginkább azért érdekes, mert megtudhatjuk belőle, mi is az élet értelme: negyvenkettő. Ha pontosítani szeretnénk, akkor a további négy folytatásból már komoly képet kaphatunk a válasz jelentéséről.

A szerző lassan 20 éve próbálja megvilágítani a lényegét, de most, a számítógépek segítségével feltárult előtte egy új világ, egy jobb önmegvalósítási lehetőség. A könyvek egyirányú történetén túllépett, és interaktív cselekményt tervezett a maga alkotta univerzum elemeiből: Marvin, a depressziós robot, a zseniális és valószínűtlenül tökéletes űrhajó, a lehetetlen helyzetek. Ami még hiányzott volna a játékból, azt Terry Jones (Monty Python tag) tökéletesítette, hol egy papagájjal, hol egy félbolond, unintelligens lélekkel. És a dolgok rosszról még rosszabbra fordultak. Megszületett a hajó, melynek neve már előkerült a sorozat harmadik részében, „Az élet, a világ-mindenség meg minden” címűben: Starship Titanic. Az űrhajó vadonatúj, robotjainak és komputereinek új generációja a VESZ (Valódi Egyedi Személyiség) rendszerrel vannak ellátva. Első útján azonban baj történik: a Titanic elsüllyed az űr mélyére, egy jelentéktelen naprendszer fejletlen bolygójára.

Ahogy otthon ülünk a játék elején, arra gondolunk, körülnézve a szobánkban, mi lenne, ha játszanánk egy jót. Forduljunk hát oda gépünkhöz, és tegyük a Starship Titanic CD-t a meghajtóba. Mielőtt örülhetnék a játék nyújtotta élvezetnek, nagy robajjal ránk zuhan a Starship Titanic a maga valójában. Kiszáll egy robot nagy sajnálkozások közepette, „Oh dear, oh dear, oh dear. Üdvözlöm önt!” – majd kicsit igazgat a szoba berendezésén. Elmondja a tényállást: a Titanic apróbb problémája miatt becsapódott a házba, más ok kizárva, lévén elsüllyeszthetetlen. Csak kisebb karcolás érte a dukkózást, mert a házuk elég puhának bizonyult. (No, kösz, fafej...) Majd rávesz minket, hogy segítsünk helyreállítani a hajó kissé megzavarodott rendszerét. Menjünk bele a dologba, ennél nagyobb csapás már úgysem érhet. A Személyi Elektromos Bigyó (PET) segítségével gépeljük be: YES. A liftbe szállva Edmund Lucy Fentible, a komornyik felvázolja a hajó helyzetét: a robotok megőrültek, a központi komputer, Titania szerteszéjjel leledzik, és ő sem érzi túl jól magát. Úgy-hogy legyünk szívesek megnyomni helyette a lift legfelső gombját. A dolog egyre reménytelenebb, akárcsak házuk állapota. Nyomjuk meg végrendeletünk gombját: a lift és a Titanic felszáll, viszlát Föld, viszlát!

Itt az idő, hogy megismerkedjünk földönkívüli létünk kapcsolatteremtő berendezésével, a Személyi Elektromos Bigyóval (Personal Electric Thing, mint már említettem). A Chat-O-Mat (jele egy kormány alakú izé a kép jobb szélén), alias Beszélget-Ő-Gép az első, az előbb oda gépeltük be a „YES”-t, ezzel lehet dumálni a hajó robotjaival, melyek meglepően jól felismerik csökevényes mondatainkat, de a bonyolult frázisokat is megértik: kérdezhetjük őket a Spice Girlsről és az időjárásról is. Az alatta levő „U” alakú ikon a személyes poggyásznak (Personal Baggage), ahol szép sorban eltárolhatunk minden tárgyat – egyiket a másikra dobva kombinálhatjuk, vagy egyszerűen a megfelelő helyre húzva a képen aktiválhatjuk azokat. Ez alatt a rádió-adót szimbolizáló akárm a „MindenTávtrányítót”

(Remote Thingummy). Tényleg mindent ezzel lehet ki- és bekapcsolni (lámpák, TV, Szippant-O-Gép, bútorok), liftet hívni, csatornát váltani. A következő kis ikon a Szobakód Tároló (Designer Room Number) hullámvonalakód. A speciális kód pálcákból egyértelműen meghatározza a hajó egyes helyeit. A kódok itt eltárolhatók, majd később előhívhatók, sőt a SHIFT billentyű nyomása mellett meg is változtathatók – ezzel egy eddig még be nem járt helyszínt felfedve. Végül az oszlop utolsó ikonja a Valós Élet (Real Life), ahol a szokásos dolgok találhatóak meg: betöltés, kimentés, kilépés, bár nincs igazán szükség a játékállás kimentésére, mert nem lehet elszúrni a játékot, csak ha esetleg másnap szeretnénk folytatni... de ki tud abbahagyni egy ekkora, épületes, szórakoztató baromságot?





Az alapokkal megvagyunk. Vegyük még észre a kezelőpult bal szélén a mutatókat, ezek a robotok tulajdonságait mutatják (fentről lefelé): személyiség, memória, mozgás. Nézzünk a Titanic körmére, kezdjük kívülről. A liftből kilépve nyomjuk meg a tőlünk jobbra lévő gombot a márvány emelvényen, melyre kb. az van felvéve: „Starship Titanic nyitó jelenet”. Gyönyörű. Következőkben ismerkedjünk meg a többi robottal, barátkozásunk az Embarkation Lobby nevű szobában kezdődik.

Menjünk a recepció asztalhoz és kattintsunk a csengőre. Átalakul robottá: ő **Marsinta**, a DeskBot. Hihetetlenül arrogáns, nyers és szarkasztikus. Alapvetően hosszú évek munkája kinevelni egy tökéletesen érzéketlen recepciószt, de ő így született. Hála égnek egy „Super Galactic Traveller class” szobára jók vagyunk nála, ám hamarosan kiderül, hogy az SGT, a hangzatos név a harmadosztályt takarja, ami azért még mindig jobb mint egy Boeing 747-es első osztálya. Hetykén odaveti: „...és ne is reménykedjünk, hogy magasabb osztályt kapunk”. Hát jó lenne változtatni a modorán a kedveskének... Miután kitöltöttük a kérdőívet, megérkezik **Krage**, a BellBot, alias a londoner. Látván, nincs csomagunk és csak SGT osztályúak vagyunk, gyorsan le is lép. A faragatlan! Elég érdekes felfogása van az életről: minden vágya, hogy kabrióval száguldjon az óceán felé, szörfdeszkával a hátsó ülésen. CsajBot az egyesén, pár doboz sör a hűtőben, majd egy igazi romantikus este citrom-zöld naplementében. Sebaj, mintha azt mondta volna, szívesen segít, csak hívjuk a Chat-O-Mat szélén is látható képpel. És tényleg! Minden helyszínen érdemes megidézni, mert jön belőle értelmes információ is.

Fentible, a DoorBot is megidézhető a Chat-O-Mat-on megjelenő fizimiskájával. Szellemét egy megbízható, kedves ügyvédből örökölte, csak ne lenne fele-

dékeny és hirtelen változó jellemű ennyire. Neki is vannak jó ötletei néha. Utunk során a következő, akivel találkozhatunk, **Nobby** lesz (LiftBot), azaz a liftes fiú, akiből valójában négy van (minden függőleges liftben egy-egy). Régen katona volt, ma már nem is tudja, miért harcolt. A sok film, amit megnézett, teljesen megkavarta – az viszont biztos, hogy egyik kezét egy csatában vesztette el. Az összes összeszedhető betegséget elkapta, beleértve a szófósást és az agymenést is. Egyikük még fejetlenségben is szenved.

Végül, de nem utolsó sorban **Fortillian** Bantoburn O'Perfluous, a BarBot, alias Mr. Mixer is utunkba kerülhet a játék folyamán (és kerül is...). Ez a személyiség-modell található sok galaktikus bárban, de mint a Blarghish faj tagja, ő is romantikus lélek. Egy nap vissza akar menni Blarghlföldre és egy kicsiny kocsmát nyitni a viharos nyugati parton. Szegény üresjáratba került, mert a TV-ben felsorolt alkatrészek hiányoznak a legutóbb rendelt italhoz (törött TV?! Itallapon? Ki utálja ennyire a tévét? Meg itt ez a darált madár, Starling dolog? Érdekes...). Ha megéhezünk, és első osztályú kaját szeretnénk, megtalálhatjuk az első osztály éttermében – már ha van jogunk odamenni. Ha sike-

rül elérnünk, hogy ilyen kiszolgálást kapjunk, akkor **D'Astragar**, a maltre'dbot, alias pincérfiú kellene, hogy kiszolgáljon. Kellene, ha nem lenne aprólékká széthullva. Szegény fiú a francia akcentusa mellett még eléggé visszautasító – mármint hogy néhány visszautasított utas jól helybenhagyta. Kezei összevissza hevernek a teremben, de azért ragaszkodó típus. Nem hajlandó nekünk se asztalt adni. Bökdösük csak meg egyetlen épen maradt (hátsó) felét jó párszor: ki tudja, hátha jobb belátásra tér...

Nincs más hátra, mint **Shortbut Sweet**, a Szippant-O-Gép. Amikor személyiséget gyűjtöttek a robotokhoz, mindenki pénzt kapott a donorságért, s minél jobb személyiséggel rendelkezett, annál többet. Amikor Shortbut felajánlotta az övét, nézegették egy pár percet, és közölték vele: sebaj, ingyér' jó lesz. Mindig is alantas munkákat végzett, a Szívás óriási előrelépés számára. Bár ezt nem igazán fogta még fel: utálja a munkáját, az életet és ha zavargálják. Viszont szereti a csirkét és a pihenést, ki tudja miért. A dobozkájába téve a tárgyakat, majd a hullámvonalkódot mellé téve könnyen eljuttat mindent a megadott helyre, persze, csak ha működőképes és nem nyelt féltre semmit. Egy lény van még a hajón, akiről szót kell ejteni: **Blue Parrot**, a kék norvég papagáj igen különös lény. A hajó építésének kezdete óta itt van, senki se érti, mit keres itt. Imádja a sült csirkét és a pisztáciát, hihetetlen bunkó szövege van, károg, mint egy vénember, és kuncsorog, mint egy kisgyerek, valamint a Szippant-O-Géppel sincs valami jóban.

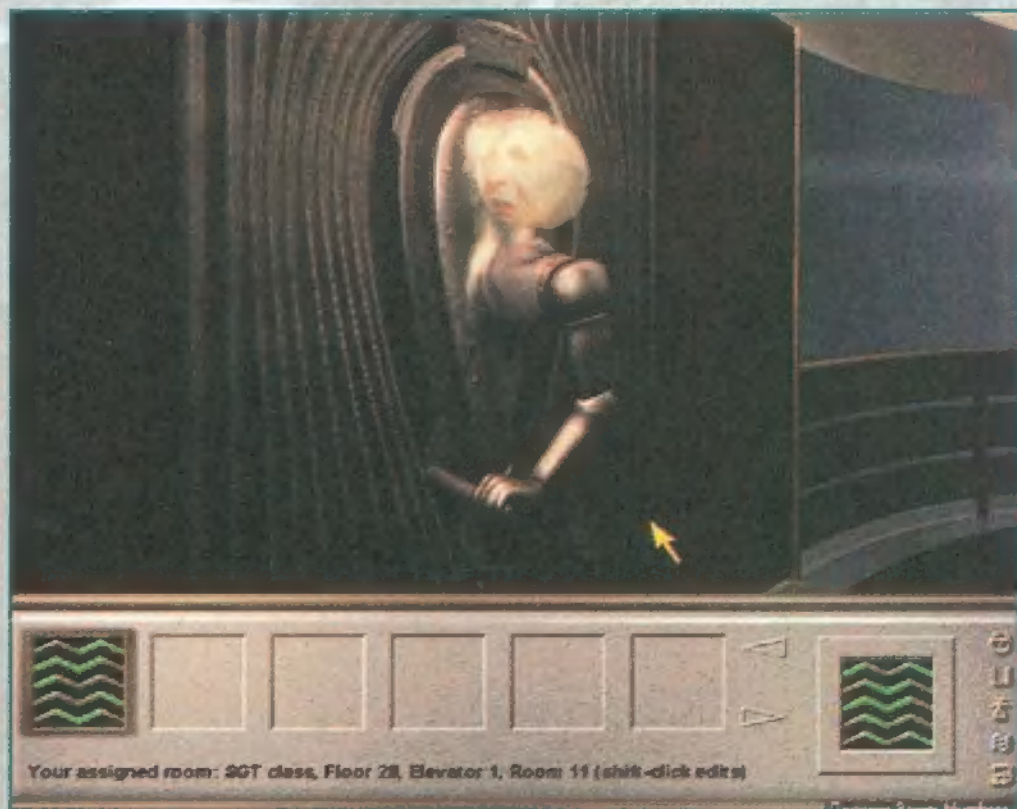
Népes társaság. Könnyfakasztó poénok, hülyeségek, fásztató ötletek. Induljunk hát neki a hajónak, derítsük ki, mi is történt valójában, ki is az a Titania, kinek szétszóródtak a hajón a részei, ami pedig a legfontosabb: irányítsuk vissza a hajót a Földre. És egyáltalán, tudja valaki, hogy miről szól ez a játék?!

Akinek valami nem megy, az lesse meg a CD-n a cikk folytatását, a komplett végigjátszást. Maradok mindenki őszinte híve. Newl-O-Cal. **PC-X**

CPU/RAM: P133, 16MB RAM
SYSTEM: WIN95
X-TRA: N/A

VALÓSZÍNŰTLENŰL JÓ KALANDJÁTÉK,
PERSZE CSAK FUTÓBOLONDOKNAK

SIMON & SCHUSTER
INTERACTIVE





Emergency

VÉSZHELYZETBEN

Sam. Joe

Divattá vált a számítógépes játékokat „véres, agresszív, népbutító” és számtalan hasonló jelzővel illetni. Ha van játék, melyre a fenti jelzők aztán végképp nem illenek, akkor az éppen vizsgált Emergency.

Talán a „vérest” még rá lehet húzni, mert egy-egy akció után azért maradhatnak vértócsák a színen. Nem csigázom tovább a nagyréde-műt: az Emergency-ben megadatik nekünk, hogy egy baleseti mentésirányító bőrébe bújjunk. A balesetek bekövetkeztekor az alkalmas járműveket a megfelelően

kérő e-mailek tömegéből úgy gondolom, nem csak az én fantáziámat indította be ez a teljesen egyedülálló játék. Mostanra megérkezett az angol nyelvű változat 98%-os bétája, amivel volt szerencsém játszani – egészen addig, míg meg nem érkezett Pelace és ki nem túrt a gépem elől. Sebjaj, míg ő játszik, elmelelem, hogy gőzerővel folyik a teljesen magyar nyelvű változat készítése is, mely a hazai keresztségben a „Vészhelyzet” nevet kapta.

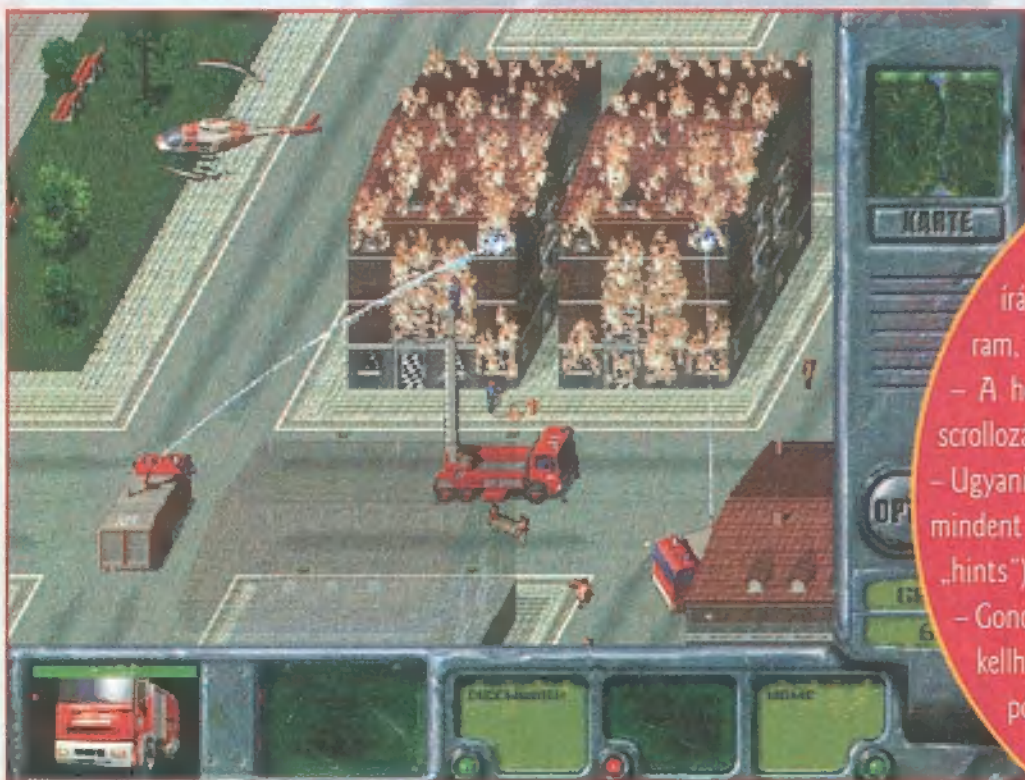
Minden művelet alapja a közös mentőbázis, erről a helyről tudjuk indítani a mentőegységeket. A balesetek súlyosságának függvényében vonhatunk be a mentésbe távolabbi helyeken lévő egyéb, különge-

sen felszerelt egységeket is. A játék tükrözi a szomorú valóságot, minden mentőakció pénzbe kerül, ráadásul sokba. Ugyan az anyagi lehetőségeink korlátozottak, de az már teljes egészében csak rajtunk múlik, hogy a rendelkezésünkre álló összeget milyen egységek mozgósítására fordítjuk. Ha úgy tetszik, küldhetünk mentőautó

felszerelt személyzettel kell a helyszínre irányítanunk. Magát a mentést is mi magunk kell, hogy levezzük, mert tűzoltóink, rendőreink és mentőseink „kissé lemmingek”, csak akkor cselekszenek, ha pontosan a tudtukra adjuk, hogy mit várunk el tőlük, viszont akkor precízen teljesítik a feladatukat.

Hűségese olvasóink biztosan emlékeznek a játékra, hiszen már láthattak egy játszható demo változatot az áprilisi számunk CD mellékletén (20). Az akkori demóval voltak apró gondjaim, s a hozzám érkező segítség-

helyett mentőhelikoptert is, logikusan sokkal több pénzért. Az azonos típusú egységek száma végtelen, azaz nem kell attól tartanunk, hogy nem lesz több rendőrautó vagy rendőr a bázison, ha újabb egységet akarunk indítani. Viszont egy bizonyos számúnál több eszközt



Típek:

- Mindig figyelmesen olvasd el a baleset leírását, mert sok olyan információt is közöl a program, ami nélkül nem lehet teljesíteni a feladatot.
- A helyszínen az „Opciók” gombra kattintva, állítsd a scrollozás sebességét a maximumra.
- Ugyanitt mindig olvasd el a további tippet, mert rengeteg mindent csak innen tudhatsz meg (az eredeti angol verzióban „hints”).
- Gondold át a küldetésben, hogy a megadottakon kívül mi kellhet még (például az autóversenypályán nemcsak poroltóval felszerelt tűzoltók kellene, hanem vágószerszámokkal ellátottak is).

csak akkor vethetünk be, ha rendelkezésünkre áll mozgó parancsnoki poszt. A játékban elérhető eredmény függ attól, hogy egy-egy mentésre mennyi pénzt, időt, eszközt fordítunk. A küldetések végén a program hatékonyságot számol. Az irányítás meglehetősen egyszerű. Aki valaha látott Command and Conquert, annak nem fog gondot jelenteni az egysé-



gek mozgósítása. Minden jármű „alapértelmezésben” bír sofőrrel, de a kezelőszemélyzetet már külön kell kijelölnünk. Rendőrből és mentőápolóból/orvosból csupán egy „fajta” áll rendelkezésünkre, de tűzoltóból már három különbözően felszerelt várakozik a bázison. Figyeljünk oda, hogy milyen esethez kit küldünk ki: egy lakástűznél fontos, hogy mentőcsapatunk rendelkezzen lélegeztető készülékkel, de egy sima közúti balesethez teljesen felesleges vegyvédelmi felszereléssel ellátott embereket küldenünk. Mi több, ha tévedünk a csapat felállításakor, akkor ■ túl vagy alul felszerelt lánglovagok neki sem látnak a munkának.

CPU/RAM: P90, 16MB RAM
SYSTEM: WIN95
X-TRA: N/A

KEMÉNY FICKÓK,
KEMÉNY HELYZETEK BEN

TOPWARE
TRAVELBOX HUNGÁRIA
TEL.: 06-37-315-905



A grafikáról csakis superlatívuszokban lehet beszélni. Azok ■ programok is, amiket eddig láttunk ■ Topware-től, nagyon jók voltak az átvezető ani-

mációkban. Most, ha lehet, még rátettek egy lapáttal, s igényes 3D animációk nagyon jó zenéssel, effektekkel felvértezve kötik össze az egyes küldetéseket. Magának a játéknak a grafikája nagyon letisztult, németesen precíz. Biztosan ismeritek azokat a gyűszűnyi kis modellautókat, amiket terepasztalok díszítéséhez árulnak, ■ játék teljesen ezekre emlékeztet. Éles kontúrok,

aprólékosan kidolgozott fázisrajzok, úgy tetszik, ahogy van. És még csak bika 3D-s kártya sem kell hozzá.

A küldetésekben két óriási pozitívumot vettem észre. Az első az, hogy sikerült változatossá tenni a feladatokat. Izgalmas marad a játék az elejétől a végéig, mert mindig találunk valamilyen új, addig még nem látott elemet. A változatosság illusztrálására az első pár küldetés példaképpen: motorbicikli vs. traktor a mellékúton, eltűnt turista vs. szakadék – mindig máshová zuhan, tényleg meg kell keresni –, F1-es verseny előkészületei, aztán a balesetnél mentés, a börtönből szökött gyújtogatót elcsípni, közben a felgyújtott házakat oltogatni – ez is nagyon állat, mert rá kell jönni, hogy ki a gyújtogató (természetesen minden újraindításnál más és más). Továbbá patak vs. a hatodik B osztály, bevásárlóköz-

pont vs. gázrobbanás. (Éppen itt tartok, mert Pelace még mindig nem enged vissza a géphez.) A második pozitívum, hogy ■ feladatok sem törvényszerűen lesznek fokozatosan egyre nehezebbek – ezzel agyonütnék a „valóság-hű feelinget” –, hanem van egy picit szórás a kihívásban. Egy tömeges baleset után lehet, hogy egy könnyebben megoldható feladat következik. Nagyon tetszik, hogy a küldetéseknek valahol oktató jellege is van (például ha benzin ömlött az útra, akkor azt ■ mentés megkezdése előtt semlegesíteni kell, ■ tűzoltásnak csak akkor lehet nekikezdeni, ha kikapcsoltuk az áramot, elzártuk a gázcsapot, stb.).

Érdekes megfigyelni a játék fejlődését. A játszható demóban hajlamosak „kalandtúrára” indulni ■ járműveink. Ha valami az útjukban áll, akkor nem tudták egyszerűen kikerülni, hanem lementek ■ térképről – a bétában ez a hiba már nem fordul elő. Ellenben két apróság van a játékban, ami nem tetszik. Gyakran előfordul, hogy a bábéskodók miatt nem tudnak dolgozni ■ mentőcsapatok. Ilyenkor kellene ■ rend őrei, akik elvezetik a bábéskodókat. Sokat kell velük pepecselni, igazán elérhető volna egy „tömegosztató” funkció ■ megafonnal amúgy is felszerelt járőrökocsira. A másik, hogy ugyan lehetséges több különböző egységet egy időben kijelölni, de valamiért nem tudom ezzel a módszerrel „megmondani” az embereimnek, hogy mindannyian szálljanak be ugyanabba a járműbe.

Nagyon izgalmas, igényesen kivitelezett, és témájában abszolút egyedi játékot kap az, aki megvásárolja majd a Vészhelyzetet. Ugyan a cikk írás pillanatában pontos megjelenési időt és árat még nem tudunk, de ■ forgalmazó ígérete szerint nagyon kedvező áron fogják kínálni a játékot.





Team Apache

ÍPIAPACS, TE VAGY A HALOTT!

Trau

Bár a repülőgép-szimulátorokkal lassan patakot lehet rekeszteni (mármint ha a dobozokat behajjgáljuk mondjuk a Rákos-patakba), azonban ritkábban tűnnek fel míves helikopterekkel foglalkozó játékok. Ezen üdítő kivételek közé tartozik a Mindscape által hamarosan piacra kerülő Team Apache.

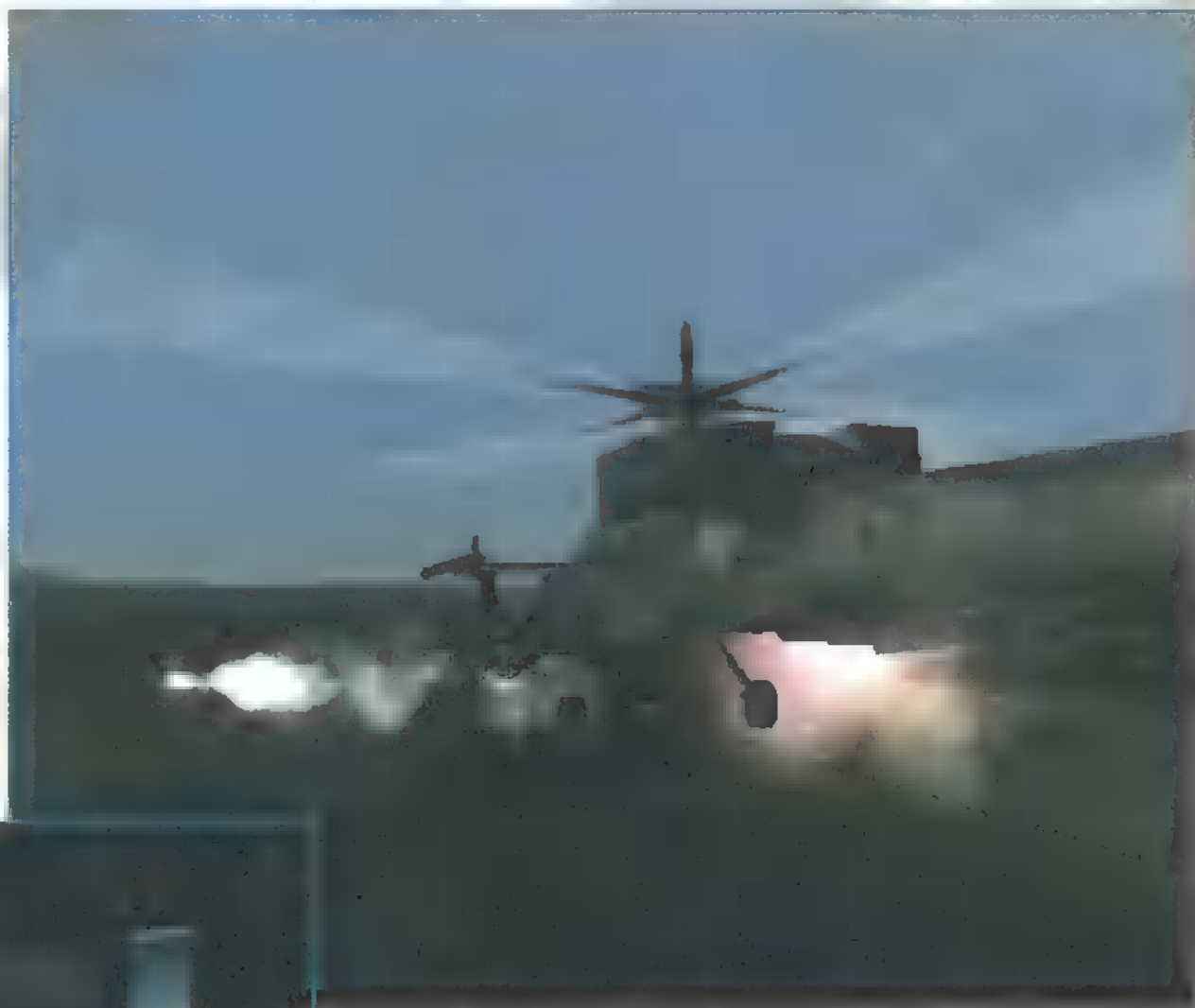
Az új játékok általában a „soha nem látott precizitás, a világ legjobb grafikájával rendelkező” stb. szuperlatívuszokkal érkeznek. Itt bizony nem ez történt, egy meglehetősen erős húzással szimplán a kedves játékos elé tárnak öt (!) oldal tényanyagot, amit aztán meg is valósítanak a játékban. Hadd említsek egy kiváló példát a leírásból: „A játékban a következő sérülések érhetik az Apache helikoptert: bal hajtómű, jobb hajtómű, meghajtás, avionikai berendezések, fő rotor, farok rotor, bal fegyverzetfüggesztő pilon, jobb fegyverzetfüggesztő pilon, gépágyú, Hydra rakéták, Hellfire rakéták, Stinger rakéták, bal futómű kerék, jobb futómű kerék...”. Hmm, azt hiszem, a programozó srácok egy darabig elbélélődhetnek a sérülések modellezésével, mert bizony ha egy találat miatt kidurran a bal futómű abroncsa, igencsak billegősen rakod le a helikoptert a talajra. Nem is beszélve, hogy mennyire kiegyensúlyozatlan lesz a gép, ha elszáll a jobb pilon.

Maga a modellezett harci helikopter is a világ jelenlegi legjobbjának számít. Miután a vietnami dzsungelharcokban világosan megmutatkoztak a polgári és katonai szállítóhelikopterekből átalakított harci helikopterek hiányosságai (főként a legáltalánosabban használt UH-1 és AH-1 különböző változatai), egy vadonatúj, kifejezetten a harci feladatokra tervezett helikoptert kezdtek el kifejleszteni. Ebből a fejlesztésből született meg a McDonnell-Douglas AH-64A Apache.

A fő követelmények világosak voltak: minden nap-szakban és időjárásban bevethető, az ellenség páncélosait és élőerőit nagy pontossággal és hatékonysággal elpusztítani képes, a csapatlégvédelmi fegyverek (.50 cal géppuska, 23 mm-es légvédelmi gránát, vállról indítható légvédelmi rakéta) találatait elkerülni és/vagy túlélni képes, kétszemélyes, nagy manőverező képességű, közvetlenül a föld felett harcolni képes erősen páncélozott harci helikopter. (Micsoda mon-

A játék az egyik legszebb intróval kezdődik, amit valaha is láttam, beleértve a Longbow 2-öt is. Mint egy háromszor néztem végig, pusztán szórakozásból. Ha összeszedted valahova lepottyanó álladatot, nem árt néhány pillantást vetni a főmenüre sem, mert akad itt is csemege. Igazából csak az egyik menüpontot, a Graphics Configurationt emelném ki. Itt dörzsölhetik kezüket a több video- illetve gyorsítókártyával rendelkező kevesek, hiszen a program kétféle hardveres D3D-t és kétféle videokártyát, plusz az MMX-et képes támogatni. Nem kispályás megoldás.

A játékban összesen három hadjáratot lehet végigharcolni. Zöldfülűeknek ajánlott a Utah-1 kiképzőcso-



dat! Felterjesztelek Pulitzer-díjra! – Mr. Chaos.) Az elsődleges hadszíntérként Közép-Európa volt tervezve (ne felejtjük el, a hetvenes évek még a legvadabb hidegháborús időszak...), de természetesen trópusi, sivatagi és sarki időjárási viszonyok között is működni kell.

mag, ahol a szimulátor minden porcikájával megismerkedhet. Ha már komolyabb feladatokat is megcélzol, légirendészeti feladatok várnak rád Kolumbiában, ahol (minő meglepetés...) a gonosz kokainbárókat kell eltüntetned. A krém a csúcscsúcsa azonban az oroszok elleni harc – ezt Litvániában élheted át, ahol az országot lerohanó orosz elitcsapatokat kell mőresre tanítani. Először azonban illene végigrágni magadat a kiképző bevetéseken, melyek segítségével tökéletesen elsajátíthatod az Apache kezelését, és növelni tudod túlélési esélyeidet. Egy szakavatott katonára, MW Officer McNabbit fogja egyengetni utadat, és lát el jó tanácsokkal, utasításokkal. A témakörök:




felszállás, leszállás, navigációs ismeretek, nem irányított és irányított fegyverek használata. A tanfolyamot vizsgabevetés zárja.

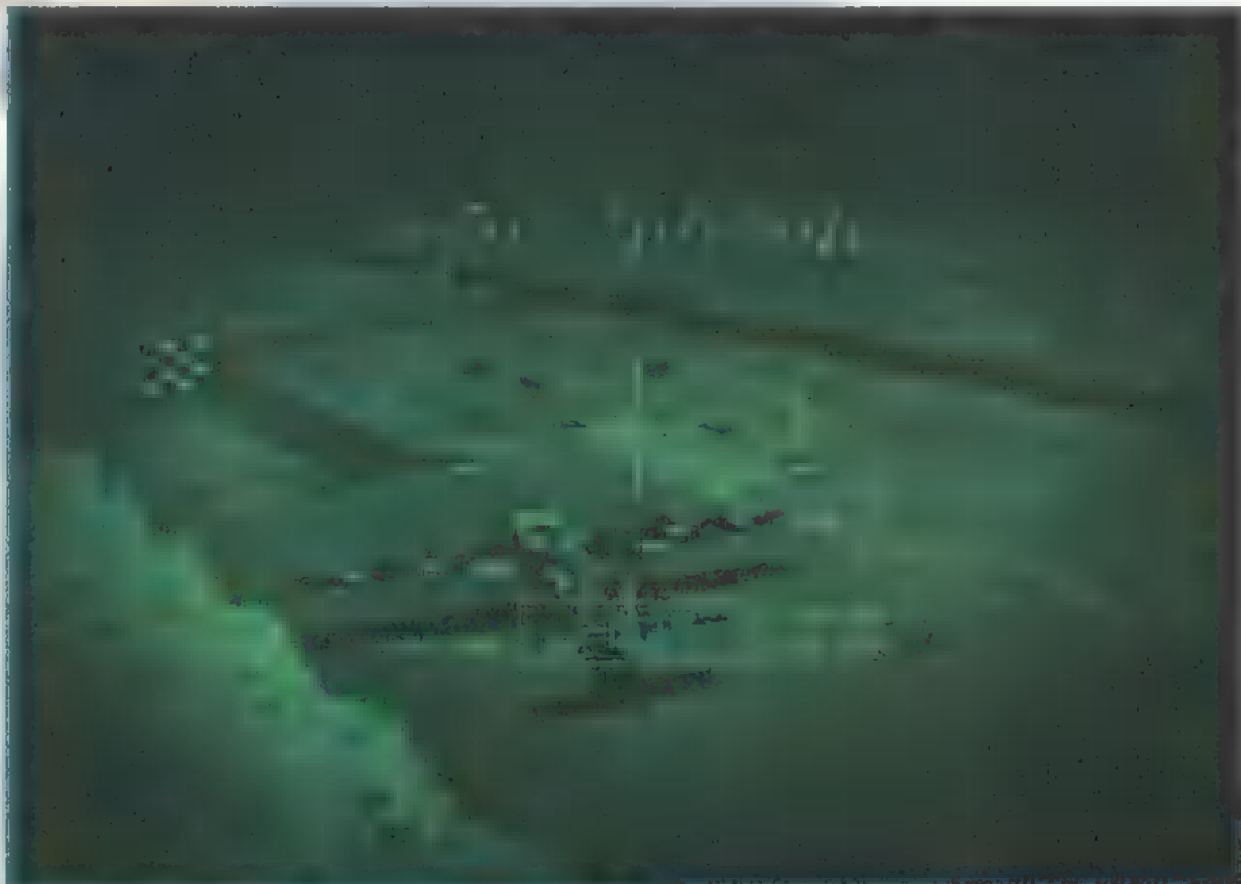
A legnagyobb önállóságot a hadjáratoknál kapjuk, hiszen szinte mindent mi vezethetünk. Bizony, nem árt tudni azt sem, hogy nemcsak a szimulátoros része fontos ennek a játéknak, hanem a „körítés” is elsőrangú fontosságú. Hiába vagy az egész kontinens legjobb pilótája, ha elhanyagolod az utánpótlást, nem lesz mivel repülni. Első lépésként egy alakulatot kell választani, melynek sorait erősíteni (esetleg gyengíteni, hehe...) fogjuk a hadjárat folyamán. Utána egy fogas kérdésre kell választ adni: akarjuk-e kezelni a személyzeti ügyeket? Ez csak elsőre tűnik hülyeségnek, de igen nagy jelentősége van: minden egyes pilóta és lövész külön-külön lelkiállagga és tulajdonságokkal rendelkezik. Van, aki a Hydra rakéták nagymestere, akad, aki éjjel denevér módra tud repülni. Van, aki a biztonságot teszi az első helyre,

Ha minden rendben, egy előretolt bázist láthatsz, ami az otthont jelenti számodra. A Campaign Clock mutatja a pontos időt, ahol akár a következő bevetésig is elugorhatsz. A hadjárat real-time folyik, azaz időnként feladatok érkeznek, esetleg utánpótlás, netalántán friss hírek, minden percben más, de azért nem egyszerre zúdulnak nyakadba. Az Operations címszó a szokásosnak mondható bevetéstervezés mellett helyet ad a Personnel nevű legénységkezelő modulnak (ezt most találtam ki...☺), a SITRAP fedőnévre hallgató térképnek és a Duty Rosternek, ahol az Apache-okat tudjuk az adott feladatra kijelölni. A Crew alatt szemlélhetjük meg legényeink állapotát, itt lehet nem megfelelő morál esetén némi lelki masszázst nyújtani. A feladatokat azonban az emberekkel együtt gépek hajtják végre, ezeket is istápolni kell. Ezt a Crewchief's Hangarban tehetjük meg. Maintenance alatt a gépek sérüléseit szemrevételezhetjük. Ha valami megrongálódott, akkor a Crewchief

kijavíttatja fűrge szerelőivel, akiket nekünk kell kijelölni a feladatra. A felfegyverzést is itt ejthetjük meg Weapons Loading álnéven.

Miután rémülten veszem észre, hogy lassan kifogy alólam a papír, gyorsan még némi ízelítőt nyújtanék a grafikai részről és a repülésről – aki többre is kíváncsi, ruccanjon át a CD-re. Bár Schuerue kollegám fészket rakott az első, útjába kerülő fán, a szimulátor kellő tapasztalat esetén nem túlságosan bonyolult. A repülési modell egyszerűen fantasztikus, kifejezetten kedve van az embernek a levegőbe kapaszkodnia. A látvány miatt érdemes is itt maradni, hiszen szinte hihetetlenül szép körben minden. Az utakon például jelentős forgalom zajlik, akár ki is lőheted szegény ártatlan civil lakosokat. Az épületek nem egyszerű dobozok, hanem szépen kidolgozott templomok, irodák, stadionok. A fényeffektek lenyűgözőek, különösen tetszett a nyomjelző lövedékek látványa, ahogy a kabin felé tartva egyre nagyobbak és gyorsabbak tűnnek. Csodálatosan tükröződnek a tavak és az üvegek, szépséges robbanások pettyezik a dzsungel textúráját. Kis túlzással még a koszfolatok is megtalálhatóak a motortakarón, ott jobbra a rotor mögött. Különösen igényesek az éjszakai fények. Érdemes néhány infravörös csalt kidobálni, majd visszafordulva meglesni, hogyan világítják meg az alattuk lévő tájat. Nekem az állam is leesett. Kifejezetten CNN-szerű képet kelt az éjszakai maradékfény-erősítő kamera képe, utoljára 1991-ben láttam ilyet a Sivatagi Vihar híradófelvételeiből.

A végére még egy apróbb beépített realizmus: ha a pilótafülkében ülsz, észrevehetően rázza a rotor az egész helikoptert, ugyanis a fordulatszám függvényében kissé remeg a kép... 



egyesek azonban az agresszivitásukat szeretik kiélni csata közben. A mi feladatunk egy ütőképes csapat kialakítása és menedzselése. Tudnia kell a parancsnoknak, hogy melyik feladatra ki a legalkalmasabb. Ha vállalod a személyzet kezelését, ez a feladat rád vár. Az első lépés a megfelelő pilóták és lövészek kiválasztása: minden harcos neve és fényképe alatt ol-

vashatsz egy kisebb tájékoztatót a fentebb is említett tulajdonságairól. Nem könnyű a legjobb nyolcból álló legénységet összehozni a választékból!

CPU/RAM:	P133, RAM
SYSTEM:	WIN95
TR:	N/A
VIAHOGY 1GY KELL EZT CSINÁLNI. ELYEN EGY IGAZI „HELIKOPÁTERSZI- MULÁTOR”	
MINDSCAPE	
MODERN MEDIA SERVICE	

55  **POLYKÁS**



Eastern Front

KELLETTI SZÉL FÜSTÖT ÁRASZT

Trau

A táncparkettek világa helyett inkább a bombatölcsérektől szaggatott orosz sztyeppe a kedvencem, ezért nem haboztam magam rávetni a két, magát fényesen kellettő korongra. Egyszerre jutott el hozzám az Eastern Front és a kiegészítő CD. A pattogó katonazenék kellemes aláfestést nyújtottak az egész játék folyamán, bár legnagyobb bánatomra a híres volgai férfikórus nem szólalt meg. Annál inkább mindenféle lövegek, géppuskák és egyéb kevésbé lovagias gyilokeszközök.

A TalonSoft nem igazán ma kezdte a kissé bonyolult, ugyanakkor igazán hiteles körönkénti stratégiai játékok fejlesztését. Annak idején az egyik legkedvencebb játékom volt a Battleground: Ardennes, amely (a Battleground sorozat részeként) az utolsó igazi német offenzíva eseményeit dolgozta fel. Ennek az akkoriban briliánsnak számító játék méltó utódja (és egyben egy új sorozat nyitótagja) az Eastern Front.

Mi az, amit kínál? Először is, a játék kifejezetten a keleti frontra koncentrál. Segítségével ■ Barbarossatervtől kezdve, ■ legutolsó berlini csatáig végigjátszhatjuk a történelem egyik legvéresebb frontvonalának harcát. A játék ■ jól bevált hexás alapokra épült, körönkénti lépésváltással. Ugyanakkor javítottak a tényleg kissé nehézkes játékmeneten, például már egy körön belül elintézhethetjük a légi csapásokat, tüzérségi támogatás kijelölését és az ellenséges csapatok lerohanását. Ez tényleg sokkal emberközelibb, és nem tart egy-egy forduló 4-5 percig. Ami igazán meglepő volt, az az eddig látott legkorrektebb lexikonrész. Arra még nem láttam példát, hogy helyes magyar elnevezésekkel, ékezetekkel együtt szerepeljenek a honvéd csapatok harceszközei. Mindezek mellett megjelennek a magyar fejlesztésű vagy gyártású haditechnikai eszközök is, mint például a 39M Csaba páncélautó.

Összesen (a Mission Pack 1-gyel együtt) 122 scenario, illetve 15 hadjárat vár a bátor hadvezérre, hogy végső csapást mérjen Oroszország Anyácska testét tépő vagy a Vaterlandot fenyegető ellenségre. A megfelelő hadjáratoknál vezényelhetjük a hagyományosnak mondható német és orosz csapatok mellett ■ román, az olasz, a finn, a lengyel és a magyar csapatokat is. Ékes példa erre a „Honvéd in Russia”, amikor a 2. Magyar Hadsereggel kell(ene) helyállni a túlerőben lévő orosz csapatokkal. A történelmi eredményt, azt hiszem, mindenki ismeri, de azért elárulom: nagyon nem mi győztünk. Valahogy nekem sem volt sok esélyem a T-34-esek ellen néhány kerékpárral. Másik kedvencem a „Budapest to Vienna” hadjárat, amikor a magyarországi utóvédharcokat vívhatjuk meg ■ Barna Medve ellen.

Ha megvan a megfelelőnek látszó hadjárat (ajánlatos ■ Polish Tragedy-vel ismerkedni a játékkal, aránylag könnyűnek mondható), nincs más hátra, mint néhány finombeállítás. Ilyennek mondható a karaktered

arcképének kiválasztása, nevének bekopogása, ezután egy döntő jelentőségű kérdés merül fel: gyalogos csapatok, avagy kifejezetten páncélos erők tartozzanak-e parancsnokságunk alá? A kétféle erő egészen más lehetőségeket rejt magában, egészen másfajta harcmodort megkövetelve. Személy szerint sokkal izgalmasabbnak tartottam a jól szervezett páncélos seregetek lehengerlő harcmodorát, bár a hagyományos G. I. Joe stílusú „puhítsd meg ■ tüzérséggel, aztán roham” sem rossz – a nehézségi fokozat kiválasztása már csak a hab a képzeletbeli tortán.

Ha elrendeztél mindent, akkor rád vár ■ füstös és véres csatatér. Az első dolog, ami szemet szúrt, az az egyik legszebb tájkép, amit valaha is láttam stratégiai játékban. Szinte ■ legutolsó lánctalpnym is kiválóan látható, nem is beszélve a parasztházak oldalánál látható két-kerekű kordékról. Maga a csatatér többféle nézetből is megtekinthető, alaphelyzetként a 3D Normal nézet működik. Ennek két kicsinyített

üzemmódja is van, a felére (3D Zoom-Out) csökkentet, illetve a negyedrésze (3D Extreme) zsugorítottat. E két utóbbi elsősorban az áttekintést szolgálja – akit zavar ■ 3D, annak a hagyományos 2 dimenzió, illetve ennek „feles” változata is rendelkezésre áll. A képernyő alján helyezkedik el az eszköztár, amivel majdnem minden elérhetünk, ami igazán fontos lehet a játék folyamán. Balról a jobb kezem felé haladva találkozhatunk ■ legelső kapcsolóval. Komolyra fordítva a szöveget, itt tudjuk továbbadni ■ kört a gépi (esetleg másik emberi) ellenfélnek. Következő kedves kallantyúban az egyik legfontosabb (és néha legbosszantóbb) kapcsolót tisztelhetjük, amely az egység mozgása és tüzelése között vált át. Minden egység típus rendelkezik egy bizonyos mennyiségi akcióponttal (a jó öreg AP). Ezekből ■ pon-



tokból fogyaszt le elég rendszeresen minden egyes mozgás és tüzelés. Természetesen a mozgásra költött pontok mennyisége erősen függ a talaj milyenségétől (síkság, erdő, sziklás hegyoldal, város stb.), amin mozog az egység. A tüzelés is bizonyos (egységtől függő) AP-be kerül. Van még egy harmadik, speciális támadás, a lerohanás (leánykori nevén assault). Általában erős harcokcsi csapattal érdemes megpróbálkozni ezzel a brutális megoldással. A dolog lényege, hogy a mozgással „támadsz” rá ■ szomszédos hexen ücsörgő ellenséges csapatra. Ez tapasztalataim szerint kb. a felét igényli AP-idnek. Igen hatásos támadás, legyengített csapatokat képes nyom nélkül eltávolítani a hexből. Ugyanakkor érdemesnek tartom megjegyezni, hogy nem törvényszerűen sikeres a dolog, volt már rá példa, hogy a T-34-esek sikeresen verték vissza páncélosaimat. A háború kezdeti szakaszában azonban igen sikeresen alkalmazható, például előzetesen már legyengített gyalogoscsapatok ellen.

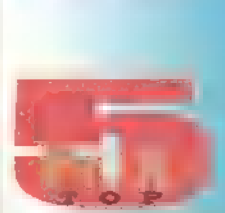
Fontos szerepet tölt be a játék folyamán a tüzéség. Ezen egységek párbeszédablakát hívja be a kicsi ágyút szimbolizáló ikon. Ide számítandó a szokásos tüzéségi lövegek mellett a gyalogos egységek aknavetői is. Több löveg tüzét egy hexre irányítva egész rendes mézarszéklet lehet rendezni. Vigyázat, a lövések nem azonnal, hanem a kör végén dördülnek el! Lehet viszont a tüzéségi eszközökkel azonnal is löni, ha látják a célpontot. Ekkor normál módon tudsz velük löni.

Az ásó meglepő módon a gyalogos egységek beását jelzi. Ha kommandó vakondok módjára belefúrta magát az anyaföldbe, sokkal nehezebb kipiszkálni, kárt okozni benne. Alkalom nyíthat a gyalogosok szállítására különböző közlekedési eszközökön, ennek lebonyolításában segít a következő ikon. A fel/lerakás is jelentős AP-árral rendelkezik, de a nagyobb mobilitás és ■ gyorsabb szállítás miatt megéri. Általában fél-lánctalpasokon vagy teherautókon történik a transzportálás, de nem egyszer a harckocsikra is felkapaszkodnak ■ szegény nyuszik. A „Save AP for Firing” gombot soha nem használtam, elméletileg egy lövésre valót megőriz mozgás közben. A mellette szerénykedő gomb ugyanilyen megőrzést szolgál, de a szállított egységeknek biztosítja ■ leugráshoz szükséges AP-t.

A némileg feljebb említett lerohanást a Resolve Assault ikonnal hajthatjuk végre. Kis puskaropogás, némi robbanás, lánctalpcsikorgás. Ha minden az előzetes tervek szerint alakult, akkor az esetleges túlélő ellenséges csapatok fejvesztve menekülnek a szomszéd hexre. A tüzéségnél hatásosabb légi támogatást hívhatunk a szomszéd ikon-nal. Ha egységnek rálátása van az ellenséges csapatra és van némi légi támogatás, akkor rendet vághatsz közöttük. Kifejezetten hatásosnak bizonyult ez a harckocsik ellen, főleg ■ nehezebb páncéllal (KV-1, KV-2) rendelkező szörnyetegek ellen – szintén ■ kör végén érkeznek a Stukák.

CPU/RAM: 486DX, 8MB RAM
SYSTEM: WIN95
X-TRA: N/A

VALAROGYTSY AZ IGAZI
EMPIRE INTERACTIVE



Az egységeket (főleg a németeket) nem mindig könnyű megtalálni a térképen, pláne kicsinyítve. A 3D-s nézetekben egy speciális „korongot” varázsolhatunk a csapatok talpa alá, mely jelzi hovatartozásukat, és eléggé kirívó a tájhoz képest. Így akkor is jól láthatóak, amikor mondjuk kicsinyített térképet használunk. A Jump Map segítségével gyorsan lehet az esetleg nagyméretű csatatéren szökellni. Miután mindig ■ koncentrált tá-

madás híve vagyok, nem sokszor használtam ezt, csak néha, amikor a megérkező utánpótlást irányítottam a megfelelő helyre. A kis távcsővel az adott egység által belátott területet jelenítjük meg. Igen fontos dolog, hogy a magasabb egységbe tartozó csapatok ■ megfelelő parancsnoksággal együtt mozogjanak és támadjanak. Ezeket az „összetartozásokat” mutatja meg az utolsó előtti ikon, amely az egy csapatba tartozó egységeket rózsaszínes (nem vörös...) körvonallal látja el. Egy tipikus Panzer Batallion egy csapat felderítő-páncélosból (általában Pz. II), négy csapat közepes/nehézpáncélosból (Pz. III./IV./V./VI. valamelyike) illetve a gépesített parancsnokságból áll. Ha nincs a csapatok környékén a parancsnoki jármű, akkor lőszerutánpótlást sem kapnak. Ugyanakkor illik vigyázni a sérülékeny teherautókra, nem érdemes közvetlenül az első vonalba küldeni ezeket. Végesetül pedig a legbálosabb ikonnal az egységeink között tudunk mászkálni.



Az egyik alapelv ■ játék során ■ koncentrált tüzerő. A scenario kezdetén esetleg szétszórtva elhelyezkedő egységeimet mindig a megfelelő szervezeti rendbe fejlesztettem fel (az azonos csapattestbe tartozó egységeket egy helyre vontam össze), és így, összeszedett tüzerővel támadtam. Igen fontos mozzanat a játékban, hogy mindig két-három kiemelt fontosságú győzelmi pont elfoglalása/megtartása a feladat. Ha ezeket a helyeket biztosítottuk legalább egy-egy komplett Batallionnal, indulhat a szabad vadászat. Érdemes minél több ellenséges egységet eliminálni, mert pontokat kapsz érte. A hetente esedékes utánpótlásnál ezekből (illetve ■ győzelmi magasiatokért kapott pontokból) vásárolhatsz, „utántöltheted” csapataidat.

Nézetem szerint a jelenlegi legjobb körönkénti wargame-hez volt szerencsém, bizony alaposan helyben hagyta az eddig etalonnak tekintett PG2-öt. Izgatottan várom ■ folytatást, amely remélhetőleg még 1998-ban megérkezik, és a nyugati fronttal foglalkozik.



Unreal

SZÉP ÚJ VILÁG

TRf

Mindenki felfokozott érdeklődéssel várta, hiszen sok tekintetben felülmúlja az eddigi etalonnak számító Quake-világot. Már hivatalos megjelenése előtt szárnyra kaptak a legkülönbélebb híresztelések, rosszmájú kritikák – mi úgy döntöttünk, hogy mindenképpen látni akarjuk ■ teljesen befejezett játékot, s akkor adunk majd értékelést róla.

Vitathatatlan, hogy az Unreal számos tekintetben meghaladja a Quake II-t, és egy csomó olyan dolgot már alaplól tud, amit az eddigi uralkodó csak kiegészítéseken keresztül volt képes felmutatni. A fejlesztőknek sikerült egy összefüggő világot megépíteniük, amelyek ugyan pályákra tagolódnak, de ez teljesen elsikkad az óriási

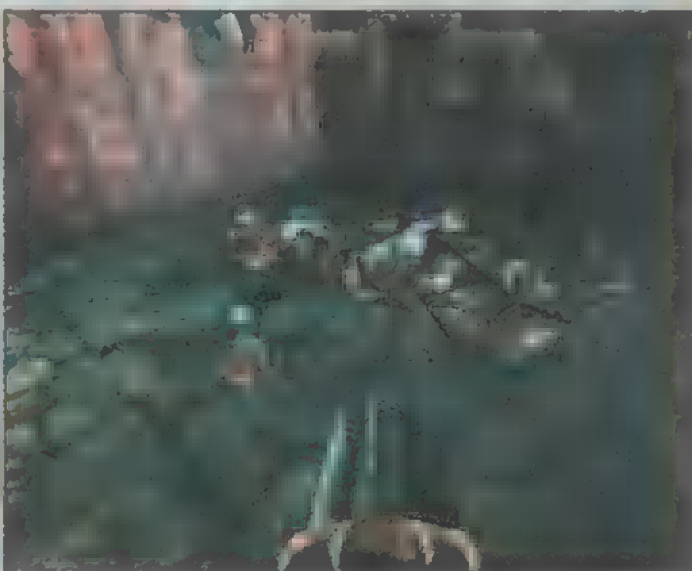
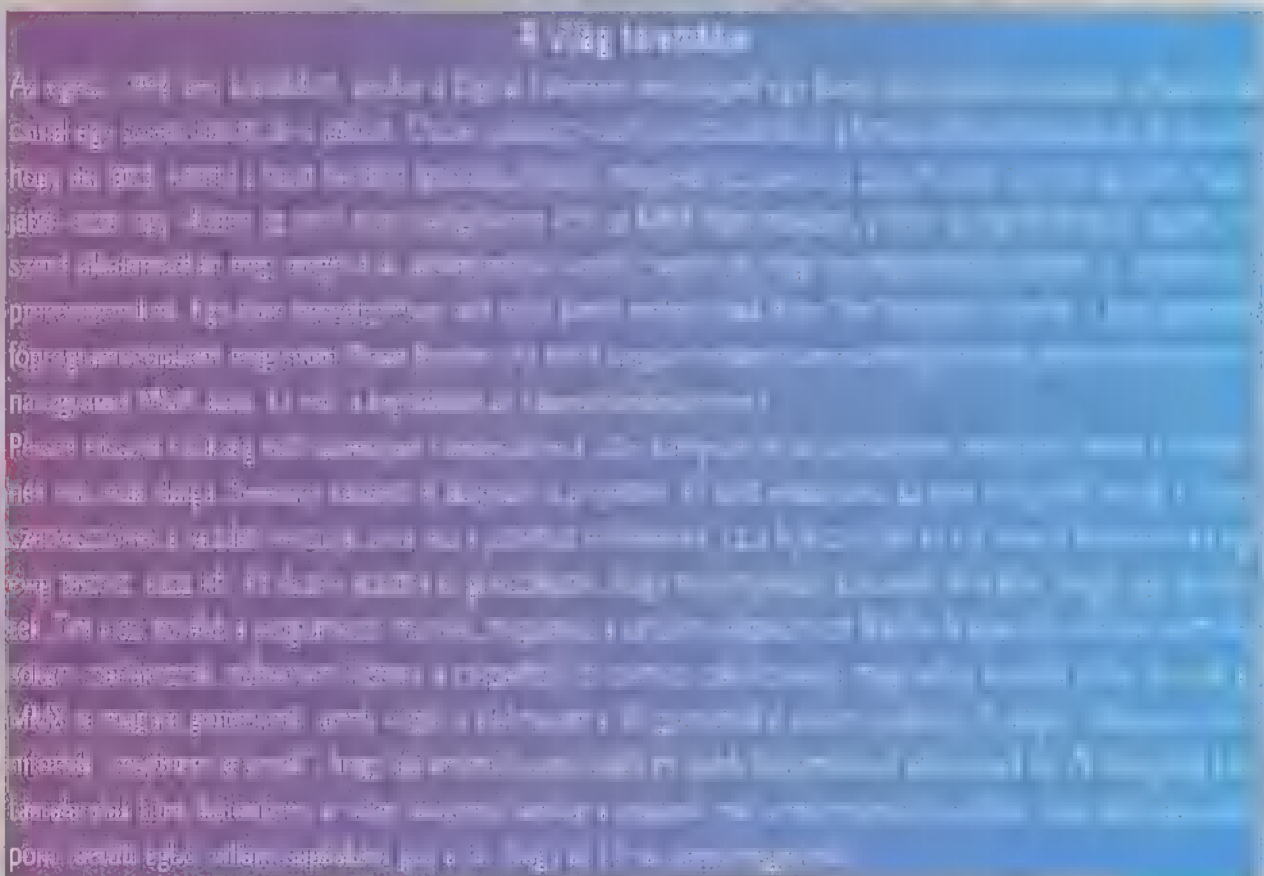
méretek, az adrenalin-pumpáló játékmenet, a lélegzetelállító grafika, és ■ folyton változó, szituáció-érzékeny (tényleg!) zene eredményeként.

Maga ■ történet sem a szokványos „jöttem, hogy kinyírjalak, bumm”, hanem egy egészen mély rész húzással bedobják a játékost a mélyvízbe, mégpedig teljesen fegyvertelenül! A börtönőrhajó,

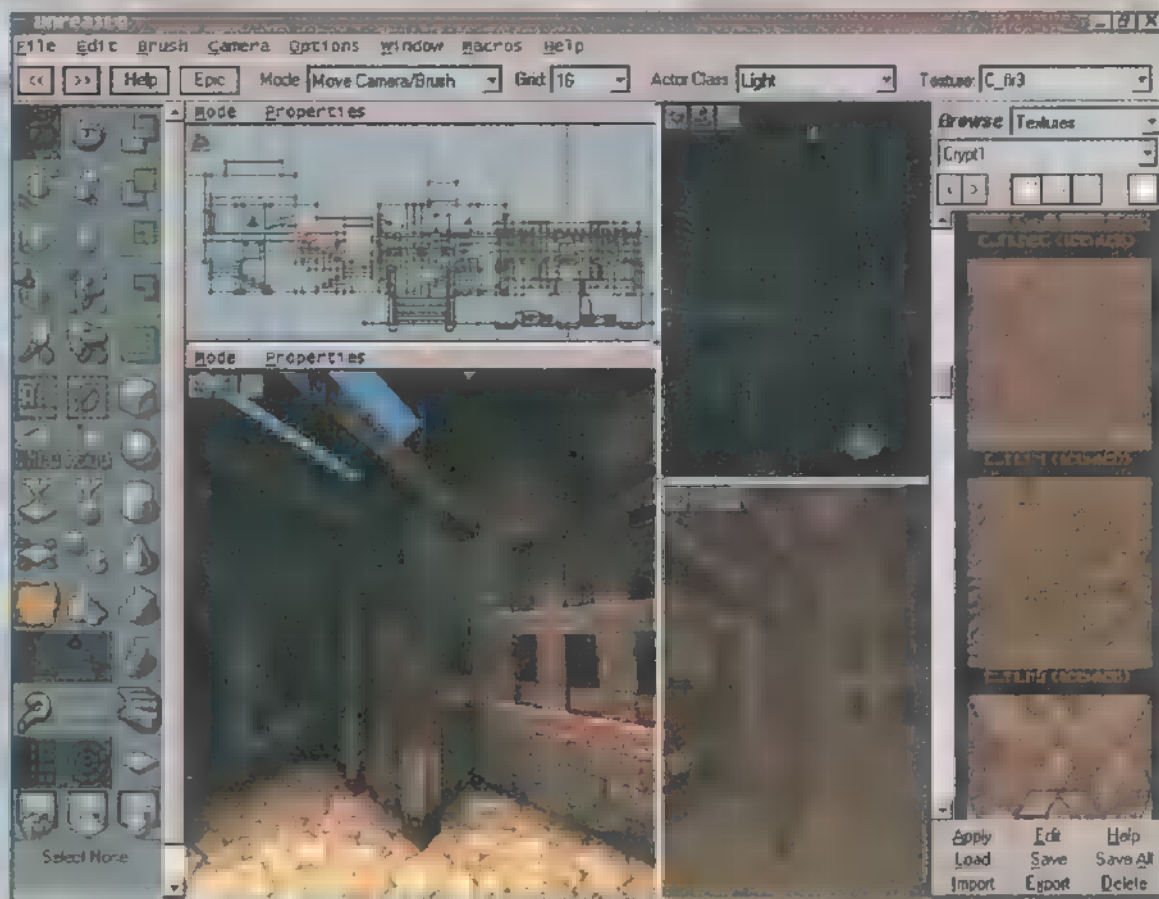
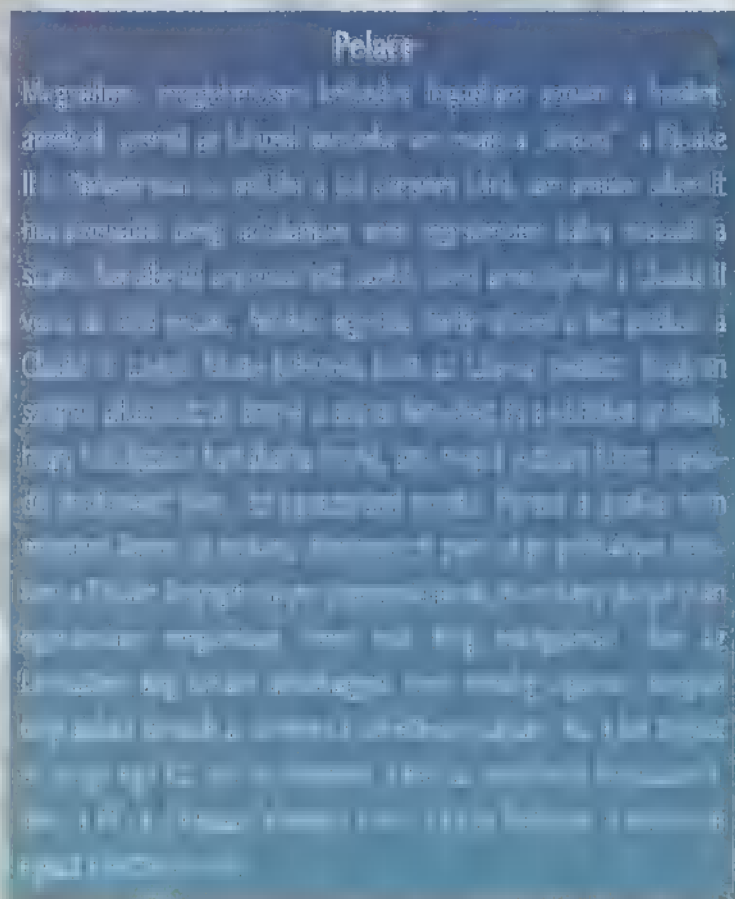
amelyen rabként utazunk, kényszerleszállást hajt végre egy ismeretlen bolygón, és mire magunkhoz térünk, már csak üres cellák, kihalt folyosók, valamint kétségbeesett üvöltések, artikulatlan halálsikolyok fogadnak. Kijutva a hajóból egy csodálatosan szép világ fogad, amelyet eléggé beárnyékol, hogy az előttünk ideérkező vérszomjas, agresszív Skaarjok már leigázták az őslakosokat, és amint a mellékelt ábra mutatja, kezelésbe vették ■ szerencsétlenül járt legénységet is. Nem lehet más célunk, mint épp bőrrel elpucolni innen.

Az Unreal 10 különböző fajtájú lényel vár bennünket. A Nali névre hallgató őslakosokat leszámítva – akik tisztelnek bennünket, amiért szembefordulunk a Skaarjokkal – még így is kilencfajta intelligens szörnyei kell felvenni a harcot. Ez a máshol megszokottaknál lényegesen nehezebb lesz, köszönhető az egészen kivételes mesterséges intelligenciának – annak a Steve Polge nevű úriember munkáját dicséri, akit ■ Quake-hez írt reaper bot atyjaként tisztelhetünk. Az csak hagyján, hogy elugrálnak, fedezékbe vonulnak ■ lövéseink előtt, de betéve tudják ■ pályát, képesek hátulról meglepni, vagy akár más-más módon harcolni különböző terepeken. Mondhatni teljességgel kiszámíthatatlanok. Az sem mindegy, hol találjuk el őket: ■ karon nyilván kevésbé sebződnek, mintha fejükbe puffantánánk (viszont elég nehéz jó helyen eltalálni egy repkedő izét). Kilenc különböző fegyverrel vehetjük fel ■ harcot: ezek ■ okoznak majd túl sok fejtörést, ha valaki korábban már előtanulmányokat folytatott a hasonlórú játékokon. A harci rész tehát tökéletesen meg van oldva, aki ezért szereti a 3D-s, lövöldözős játékokat, nem fog csalódnani, hacsak abban nem, hogy itt bizony néha veszít!

Megmondom azonban őszintén, utálok ■ túlpörgetett felhajtást. Már a Quake II esetében is gyalázatosnak tartottam, ahogy a megjelenése után azonnal fanfárok hada kezdte el hirdetni ■ Megvál-




AKCIÓ LEÍRÁS 16



tót, ahogy rögtön számos szaklap és website megválasztotta ■ év játéknak, ahogy szuperlatívuszokban beszélt róla mindenki, és a negatívumok csak ritkán, zárójelek között jöttek elő. És tessék, a történelem megismétli önmagát. Úton, útfélen mást se látok-hallok, mint hogy teljesen elszállt emberek, újságok, cikkek hozsannáznak: az Unreal szuper, az Unreal gyönyörű, leveri a Quake II-t stb. A PC-X-től megszokhattátok már, hogy igyekszünk objektíven,

is igaz teljesen, kétségkívül van benne valami. Bár igyekeztek úgy megoldani, hogy ne „kulcs és ajtó” problémára egyszerűsödjön le a dolog, így még inkább megnehezítették a haladni vágyó játékos dolgát. Felmerült néhány kifogás a grafikával kapcsolatban is – igaz, vehetjük ezt szőrszálhasogatásnak is. Például, miért nem lehet szétlocsogni a vért, ha belemászunk egy tócsába? Vagy néhány helyen olyannyira tobzódtak az effektusokban a fiúk,

fiúkat néhány prototípussal, nem igazán érthető és elfogadható ez ■ gépigény.

Az ellenérvre újabb ellenérvként hozható azonban fel, hogy máris sokan érdeklődnek a játék grafikus engine-je után (itt van mindjárt a Duke Nukem Forever, aminek fejlesztői egy nap gondolkodás után messzire elhajították a Quake II motorját – John Romero pedig már most töri ■ fejét, hogy ■ Daikatana II esetleg erre a motorra épülne). Ebben az a pozitívum, hogy a konkurens fejlesztők éreznek fantáziát a játék alapjaiban, sőt már azt is látni vélik, hogyan gyorsítható fel, hogyan lehet még többet kihozni belőle. És ez az, amit az Unreal számlájára lehet írni: létrehoztak egy új Univerzumot, egy új standardot, amit mások nem okvetlenül megelőzni akarnak, hanem finomítani, felhasználni. S nem utolsósorban, ebben bizony hatalmas pénzüsszlegek is rejlenek. 

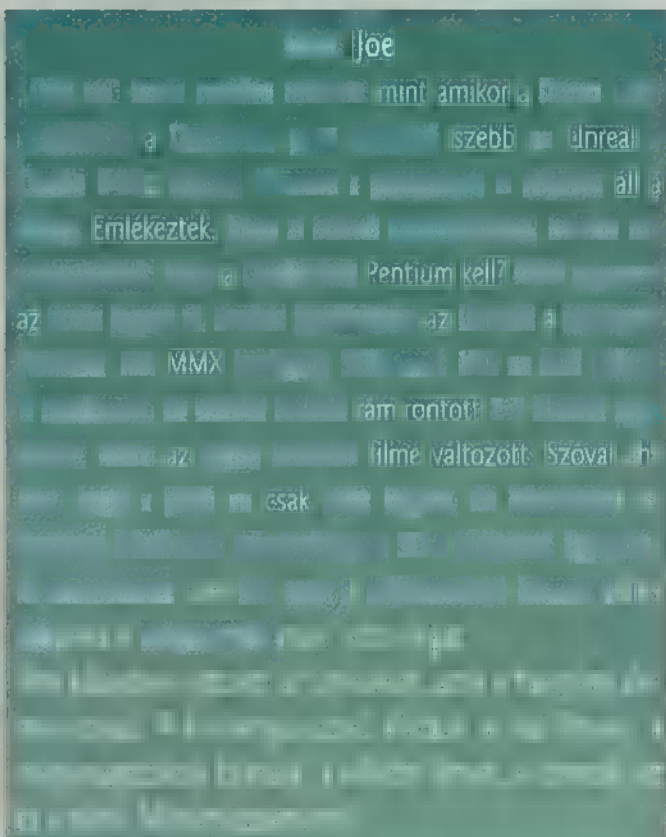
ük, hogy egyszerűen lehetetlen-ség, amit az ember a „szemével érzel” (üvegpadlón haladva alattunk egy folyósót látunk, de amikor a padló véget ér, nem erre a folyósóra jutunk le, hanem egy másik helyre, pedig fentről jól látható, hogy a folyósó folytatódik tovább a semmiben). És mindehhez sajnos hozzá kell tenni, hogy ■ játék szinte teljesen élvezhetetlen egy normál, középkategóriás Pentium gépen (166-200 MHz), egy fokkal jobb, ha MMX processzoron ketyeg, és bizony számos alkalommal akad probléma még egy Pentium II-n is (ja, természetesen olyan gépekről beszélek, amelyben van 3D gyorsítókártya is!). Ez pedig nem vet éppen jó fényt az Unreal motorjára. Gondoljuk csak meg, a fejlesztés jóval az előtt kezdődött, hogy a Pentium II egyáltalán létezett volna, és hacsak az Intel meg nem támogatta ■



de azért kritikus szemmel figyelni a világ játékeit. Épp ezért hamar felvetődött bennük, hogy hol vannak az elhalgatott, zárójeles negatívumok?

Nem sokkal ■ megjelenés után többekben megfogalmazódott az a bírálat, hogy szép-szép az első pár pálya, aztán után leül az egész, és nem áll másból, mint bolyongásból, ■ kijárat kereséséből. Még ha ez nem

CPU/RAM:	P166, 16MB RAM
SYSTEM:	WIN95
X-TRA:	3D TÁMOGATÁS
LEHET, HOGY NAGYON RÜLEZ, DE A PC-X TOPOT RÁMDUMÁLTÁK! – TRF	
GT INTERACTIVE	
ECOBIT KFT.	
TEL.: 351-3078	
	





Quake II The Reckoning

A MÁSODIK FELVONÁS

C3 Nick

A történet kezdődik mint a Stroggok fele kilótt amikor egy baleset az eredeti mocsaras szinten a meri titkos miután vezetett nincs ami

A történet kezdődik mint a Stroggok fele kilótt amikor egy baleset az eredeti mocsaras szinten a meri titkos miután vezetett nincs ami



az a Kis akar m köckáva az lon nevezetű hoz a falak ottan zott nem lti nincs mint a elkötni beznek jól egy ami a végso a ahol a avit sok akad Mb intra ha próbál mint halálát

A Phalanx két...
mire a...
munkák...
kell...
ellenfél...
mási...
az a...
szet...
de...
titkos...
vezetett...
nincs...
ami...
hog...
de a...
is...
sima...
hokövetős rakétáva...
az elpuszt...
kat...
egy csak a...
BFG roskad...
A három azonban segít...
Az első...
amit a...
kell...
van...
ember...
raerez...
eseteben az...
új...
is fel...
dobni...
ami...
log...
jó...
vécces...
[Képek]



CPU/RAM: P90, 32MB
SYSTEM: WIN95, NT4.0
X-TRA: 3DFX TÁMOGATÁS

NEHEZEBB ÉS SZEBB MINT AZ EREDETI
— CSAK IGY TOVÁBB!

ACTIVISION
MODERN MEDIA SERVICE

Computer Lord

Tel./Fax: 222-12-70, (30) 22-57-54, (30) 322-382 Faxbank árlistával: 2-333-666 / 1024 ##
Bp., XIV. ker . Nagy Lajos király útja 121 - 123. Nyitvatartás: Hétfő - Péntek 10h - 18h

RAMOK,

32BIT, EDO, SD

1MB 9bit - től a 128MB SD - ig!

MODEMEK,

*Acorp, Cirrus,
Diamond, Rockwell*

33,6k belsőtől 56,6k külsőig!

ALAPLAPOK,

*Acorp, Aristo, Asus,
Gigabyte, Tomato*

VIA-tól a P2 Intel BX 100MHz - ig!

WINCHESTEREK,

*Quantum, Seagate,
Western Digital*

850MB - tól a 8.4Gb UDMA - ig!

VIDEOKÁRTYÁK,

*Diamond, Matrox,
Voodoo & Voodoo2*

S3V+ - től az AGP-s Viper V330 - ig!

PROCESSZOROK!

*AMD, Cyrix,
IBM, Intel*

IBM 120+ - től a PentiumII 333 - ig!

LEGJÓBB ÁRÁD,

NÁLUNK VÁRJAD!



M.A.X. 2

C&C, STARCRAFT, UGYAN MÁR!

Schuerue

A PC-X áprilisi számában már olvashattatok egy előzetest az akkor még erősen a fejlesztési stádiumban álló programról. Örömmel jelenthetem, hogy többé-kevésbé olyan lett, mint az előzetes alapján vártuk – bár ■ második részből csak az utolsó béták egyikét láttam. Ezek alapján elmondhatom, hogy nagyon tetszik, bár egy-két morogni valót találtam benne.

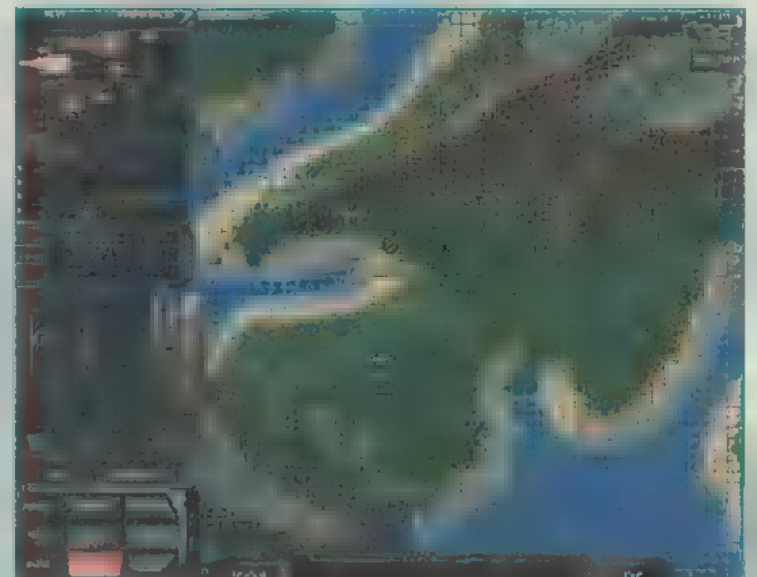
Rohamos ütemben folyik ■ hibák eltávolítása, vagyis „már ■ kanyarban van” ■ program. Hogy valóban a játékos ízlésének megfelelő, és a hibáktól minél mentesebb programot dobjon piacra az Interplay, tesztelésénél igen merészen járt el: az Interneten toborzott beta teszttereket, akik már ■ játék

figyelni, valamint harmadiknak ott a kettő keverékből álló szimultán, amikor a körönként megtehető lépéseiket egyszerre adják meg a játékosok, és találkozás esetén azonnal reagálhatnak egymás jelenlétére, addig meg türelemmel vár ■ program. A négy küldetéssorozat és 24. gép

elleni játékra készített önálló küldetés során nemcsak futurisztikus jég-, sivatag- és lávabolygókon fordulhatunk meg, hanem még ■ jó öreg Földön ■ zajlanak csaták – különböző világvárosokban és környékükön küzdhetünk, sajnos idáig még nem sikerült elverekednem magam.

A terepet nem részletekből rakja ki a program, minden térkép az utolsó pixelig előre le van renderelve, nincsenek kockahegyek és állandóan ismétlődő tereptárgyak – a tengerekben például zá-

játéktérnél is nagyobb mérettől egészen közel, alig néhány egységet befogadó nézetig. Különleges újítás ■ ránézet dőlésszögét szabályzó kapcsoló, amely szintén fokozat nélkül adja meg a „kamera” és ■ talaj egymáshoz viszonyított szögét. A különböző menük szabadon eldobálhatók a képernyő négy oldalára, és elrejtethetők, ha nagyobb játéktérre van szükség. Számos



első, igen korlátozott verziói óta folyamatosan vesznek részt a fejlesztésben ötleteikkel, hibalistáikkal.

A M.A.X. 2 története jóval az első rész után, pontosabban egy lázadás, az emberiséget és a vele szimpatizáló idegen fajokat tömörítő szövetség (Concord) létrejötte után kezdődik. A megmaradt lázadó kolóniák „meggyőzése” mellett azonban új fenyegetéssel is szembe kell néznie a szövetség

csapatainak: a Sheevat faj túlélőiből gyorsan fenyegető agresszorok lesznek, a túlélés egyetlen lehetséges eszköze a minden eddiginél öldöklőbb háború a gyökeresen eltérő technikát használó fajok között.

Számos bolygón zajlanak az összecsapások, a cél ■ főhadiszállás megtalálása és elpusztítása. Három formában játszható ■ program: körökre osztott stratégiaként, amikor a játékosok (legyen akár a gép, akár az előtte ülő ember) szigorúan egymás után teszik meg lépéseiket.

Második módként a jól ismert online formában játszható, mikor is mindent egyszerre kell irányítani,

tonyok és lagúnák váltogatják egymást. Jó hír a 3D kártyával nem rendelkező játékosoknak, hogy a M.A.X. 2 nem is követel magának ilyen vasat, mivel a renderelt felületen pixelekből álló grafikával jeleníti meg az egységeket, épületeket, ennek ellenére igen jó térbeli hatást tud kelteni, ami a grafikusok hozzáértését dicséri. A közelítést fokozatok nélkül lehet szabályozni a teljes

kapcsoló segít ■ gyors eligazodásban: kérhetünk domborzatra feszített rácsot – amit egy szárazföldi támadásnál nem árt ellenőrizni, hiszen ■ lejtő meredekségétől függ, hogy egységeink meg tudják-e mászni, vagy kerülni kell –, infót sok egyéb mellett a lőtávolságról, hovatarozásról, érckészletről is.

A gördülékenyebb játékmenetet segítő és igen csak kényelmes újítás a skycam bevezetése, ezek a terület vagy egység figyelésére beállított kamerák a térkép felett az aktuális játéktérrel függetlenül mutatják a választott képet, és parancsok ugyanúgy kiadhatók rajta keresztül, mintha odaváltanánk ■ fő-

képernyővel. Az egységek irányításában is történtek komoly változások, megjelent a „kutasd fel és semmisítsd meg” parancs – az egység automatikusan kóborolni kezd, és minden, az útjába kerülő ellenséget megpróbál megsemmisíteni, amíg saját maga is el nem pusztul. A „fejlesztett őrzés” parancs hatására a közelben érzékelt betolakodót nem passzívan várja, hanem megpróbálja lőtávolságba hozni. Az építkezés is kezelhetőbb lett, a képernyőre felugró sávból választhatjuk ki ■ kívánt épülettípust, és akár többnek is kijelölhető a helye. Az engineer vagy a constructor szép egymásutánban nekilát felhúzni



azokat, ehhez azonban nem kell vonalban állniuk, ■ térkép egymástól távol eső pontjain is lehetnek. A pozitívumokért az építési sebesség befolyásolásával kell fizetnünk, ugyanis nincs lehetőségünk több anyagért gyorsabban elkészíttetni ■ kívánt épületeket. Az egységek gyártása nem változott, megmaradt ■ teljes képernyőt lefoglaló gyártásbeállító menü – ■ ráfordított anyag mennyiségét növelve lehet gyorsabb működésre is bírni üzemünket, és a gondosan összeállított gyártássorok ismételtethetők. A gazdasági részben azonban történt egy igen gyökeres változtatás a fentiekén túl, amit már nem tudok ilyen kitörő lelkesedéssel fogadni. A bányászatot talán túlságosan leegyszerűsítették, az üzemanyagot teljesen megszüntették, csak ércet és aranyat lehet bányászni, az utóbbit nem is ■ bányával, hanem a feldolgozóval. Ráadásul a nyersanyagokat nem kell szállítani, hanem a tenger közepén úszó platformról is azonnal bekerülnek a „nagy kalapba”, az építő egységek és gyárak számára nem lehet átadni érceket, ha pedig nincs elég, akkor nem befolyásolható, hogy melyik építkezés vagy egység építése álljon le.

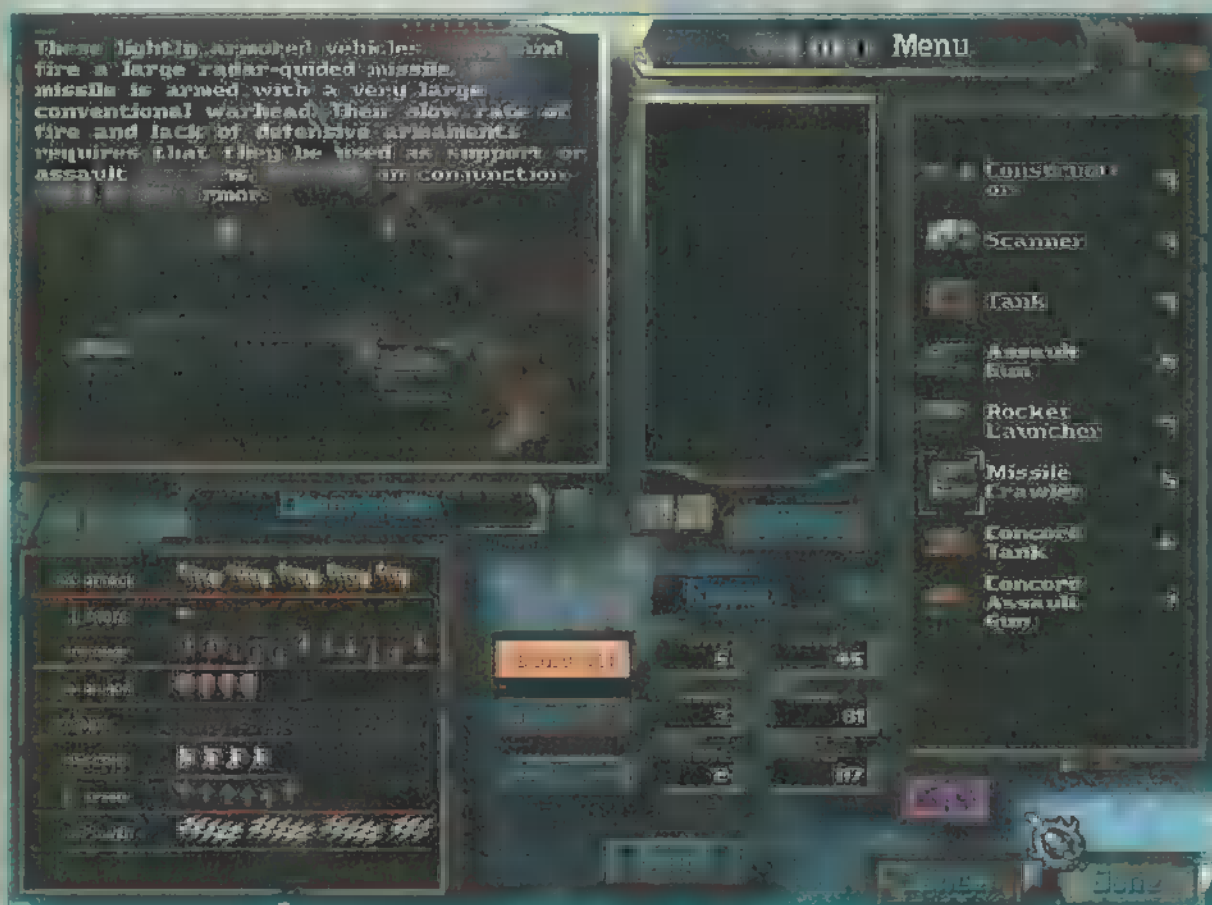
Minden eddiginél nagyobb átalakulás azonban ■ új fajok, a Concordián belüli nyolc többé-kevésbé humanoid klán és ■ Sheevat játékba hozatala. A klánok már nemcsak annyiban térnek el, hogy bizonyos egységeik egy csipetnyivel jobb értékekkel rendelkeznek mindenféle fejlesztés nélkül, de mindegyiknek van néhány speciális egysége is, amelynek további különleges képességei vannak az önjavító mechanizmustól ■ rejtőzésig. A Sheevat biomechanikus (félig élő) fegyvereinek és eszközeinek csak egy része feleltethető meg valamely humán egységnek, ez több mint száz új, és néha gyökeresen eltérő stratégiával használható/használandó járművet jelent. Amíg kitapaszthalja ■ játékos minden új egység előnyét és hátrányát, a vele való játékot, az ellene való védekezés legjobb módját, néhány órát biztosan eltölt ■ gép előtt.




Az előre gyártott küldetések mellett (azon a 60-on „pillanatok alatt végig lehet szaladni”), küldetés-tervező és egyéni beállítású csata is ■ játékos(ok) rendelkezésére áll. Az ilyen egyedi csatáknál a játékosok – akik maximum nyolcan lehetnek gép és ember vezérelte vegyesen – három játéktípusból választhatnak. Az első kettő már ismerős lehet, a győztes az lesz, aki az ellenfelek összes egységét elpusztítja (vagy elég az összes épületet lerombolni). A harmadik a CTF, vagyis ■ „szerezd meg a zászlót” – itt a rögzített vagy mozgó zászlót kell megszerezni és megtartani néhány körig. Csapatjátékra is lehetőséget ad ■ M.A.X. 2. ■ szövetségesei egységei nem lönek egymásra automatikusan, sőt skycamjeik és radarjaik adatait is megoszthatják, de azt nem szabad elfelejteni, hogy egy szövetséget sokkal könnyebb felbontani, mint megkötni.

A M.A.X. számos beállítási, nehezítési, könnyítési lehetőségről is ismert volt, a második rész, ha lehet, még többet kínál ezekből, elég valószínűtlen, hogy bármely stratégia ne tudná igényeihez hangolni. Apró részletek sokasága, amelyre talán nem is figyelünk, teszi igazán hangulatossá és félelmetesen realiztikussá ■ játékot: a különböző robbanások, tüzek sokfélesége, a járművek hatása a háttérre, ■ vízi egységek fodrokat keltenek maguk körül. A felszín egyáltalán nem sík, és ■ készítőik ígéretéhez híven valóban látható különbség van a hegytetőn álló és a völgyben állomásozó egységek mérete között.

A grafikához hasonlóan a hanghatások is nagyon részletesen kerültek kidolgozásra: nemcsak az egységeknek és ■ tevékenységeknek van saját hangja, hanem a terep is szolgáltat némi zajt, mint a hullámok csobogása vagy éppen a láva fortyogása. Hosszabb játéknál sem válnak unalmassá ezek az apró zörejek, részben az egység állapotától függően, részben véletlenszerűen hasonló, de más hangok kísérik az eseményeket, vagyis ha lököt az assault gun, az nem lesz kétszer pontosan ugyanaz a hang, bár jól felismerhetően azonos. Az már abszolút hab a tortán, hogy az előre rögzített hangokat ■ játékos saját készítésűre is könnyen lecserélheti. A játék menetébe szinte egyáltalán nem beleszólok, csak hangulati szempontból érdekes részletekhez tartozik még az őshonos állatfajok megjelenése is, ezek nem intelligens, de támadó szándékú, kíváncsi, vagy éppen csak a területüket védő lények – a „kábelrágó egértől” ■ jég-szörnyig. ■



CPU/RAM:	P100, 16MB RAM
SYSTEM:	DOS5.0
X-TRA:	N/A
APRÓLÉKOSAN KIDOLGOZOTT, LEBILINCSELŐEN SOKOLDALÚ STRATÉGIA. IGEN TÖBBSZÖRÖS SKÁLÁZHATÓSÁGGAL	
INTERPLAY MODERN MEDIA SERVICE	
 	
JÁTSZHATÓ DEMÓ	



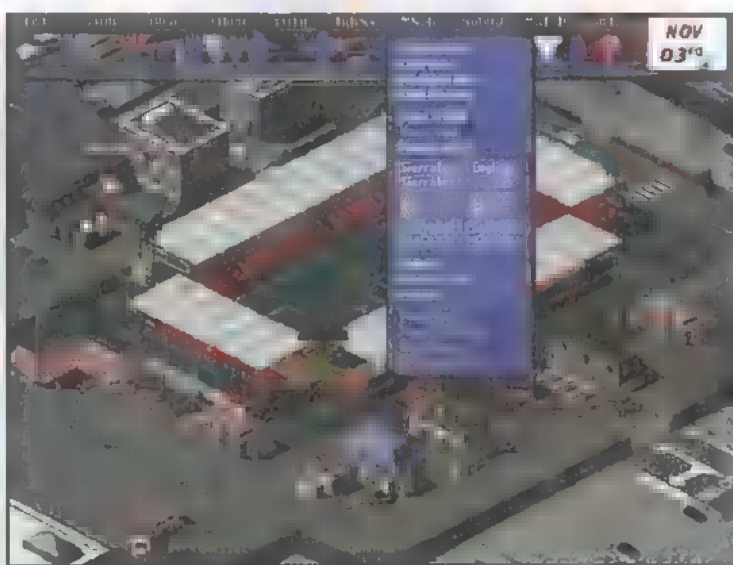
Ultimate Soccer Manager 98

BÁRSONYSZÉKBEN VAGY KISPADON

TRF

Sok focimenedzser programmal találkoztam az elmúlt években, volt közöttük jobb, rosszabb, felvonultatnak fél világot átölelő játékos adatokat, csillogó-villogó grafikát, ezeregy fajta lehetőséget, de valahogy egyik sem lopta be magát a szívembe. Az USM fejlődését távolról kísérem figyelemmel elég régóta, most pedig eljött az alkalom, hogy önkezemmel nyúzzak meg egy tesztpéldányt. Úgy tűnik, ő az igazi.

Az USM98 kétfajta üzemmódban játszható. A könnyebbik a szakvezető, amikor „csak” a csapatépítés és az eredmények produkálása a feladat, míg a nehezebbik a klubmenedzser, amikor szinte mindennel nekünk kell foglalkozni. Utóbbi tekintetében nem hoz újdonságot a játék, a feladatok itt is szokásosak: hirdetések szervezése, szponzorok szerzése, pénzügyek, a stadion fejlesztése, és persze a szakvezetői feladatok. Én edzőként próbáltam szerencsét, nagymama fokozaton (nem vicc!), és az alábbiakat két-három nap játék után, 12-15 fordulóval a hátam mögött írom, ami ugyan nem volt elég mindenre kiterjedő tapasztalatok szerzésére, arra viszont bőven, hogy csapatommal a lehető legközelebb jussak kieséshez. Ebből is látszik, hogy a szakvezető élete sem egyszerű (vagy abszolút nem értek ahhoz, amit csinállok).



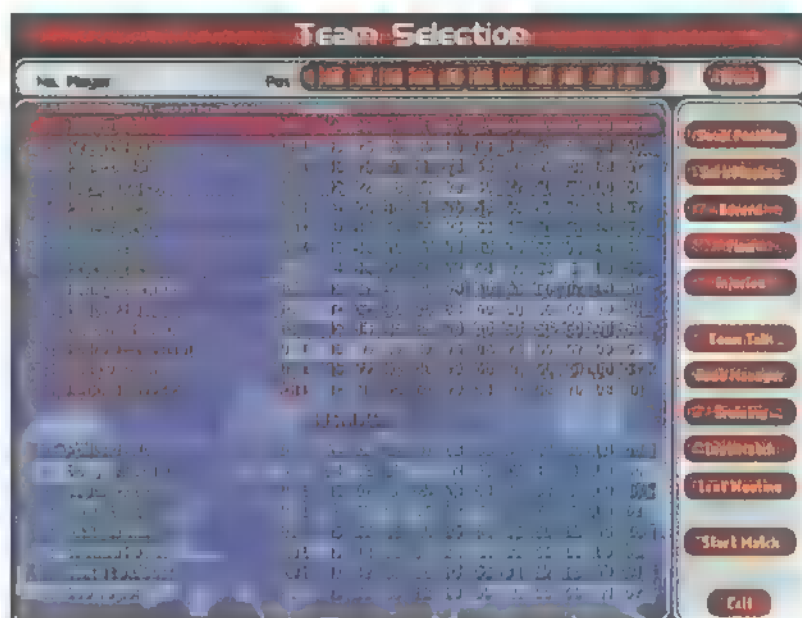
Egy focimenedzser – mármint játék – több részből áll össze, ezek kidolgozottsága dönti el, hogy mennyire jó vagy rossz. Ilyen fontos tényező például a kezelhetőség, a felhasználói felület bonyolultsága, illetve az ehhez tartozó grafikai megoldások. Nyilván nem képernyőkön keresztül akarok kóvályogni, hanem a lehető legrövidebb úton el akarom érni a számomra fontos funkciót (helyszínt). Az USM párhuzamosan kétfajta navigálást biztosít, megszokott ikonos-képernyős-mutogatást, és egy sokkal gyorsabb menüset. Mindkettő jól átgondolt, kb. két perc alatt átlátható, ami pedig grafikát illeti, ötletes, kézzel rajzolt, illetve animált, semmi gond nincs vele.

A program lelke a csapatösszeállítás, a játékosok elemzését biztosító rész. A korábban említett „nagy ászok” nálam rendre itt véreztek el, többek között azért, mert az egyes játékosok adatait külön-külön

képernyőkön vagy keskeny táblázatokban jelenítették meg, teljesen kizárva a globális összehasonlítás lehetőségét. Az USM itt is kettős megoldással szolgál: egyrészt a kartotékrendszert használva név szerint rendezett listát kapunk játékosainkról, a nevekre kattintva pedig egy külön képernyőn láthatjuk a részletes információkat. Ugyanakkor megfelelő összeállítás kiagyalásában egy összehasonlító táblázat segít, amely tartalmazza képességeiket és jelenlegi állapotukat. Ez rendezhető tetszőleges tulajdonságra, sőt, képes egy vagy két adatot grafikusán is megjeleníteni. Amit fájlatok, hogy nem rendezhető posztok szerint – ez különösen az első alkalommal jönne jól, amikor is véletlenszám-generátor hajigálja fel a játékosokat a listára.

Az USM tehát az a típusú focimenedzser, amely minden játékosról megmondja, hogy melyik szerepben és a pálya melyik oldalán játszik a legjobban (pl: jobb háttvéd, baloldali középpályás, csatár, stb.), ugyanakkor nem köti meg kezünket, ha valami extrém hülyeséget akarunk csinálni (például középcsatárt kapuba állítani, jobb szélsőt baloldalon játszani stb.). A négy alappoztához egy-egy alaptulajdonság tartozik, így a kapus védésben, a háttvédek a szerelésben, a középpályások a passzolásban, míg a csatárok a kapura rúgásban jeleskednek. Ezeken kívül van még 9 tulajdonság: ezek közül a legfontosabb talán az erőnlét, amely alapvetően befolyásolja pályán nyújtott teljesítményt. Mondanom sem kell, hogy ezek mennyire fontosak a csapatépítéskor és új játékos vásárlásánál. A válogatásban segítségünkre van még egy számérték, ez pedig a pályán nyújtott eddigi, átlagos teljesítmény, ami fontos szempont lehet, ha két játékos között kell döntenünk, illetve meccs közben ez mutatja meg, ha valaki rosszul játszik, és le kéne cserélni.

Két másik fontos terület a formáció összeállítása, illetve a csapat edzése. A program egyik speciális képernyőjén állíthatjuk be az általános paramétereket: ki legyen a csapatkapitány, ki löje a szabadrúgásokat, szögleteket, milyen felállásban és felfogásban játsszon



a csapat. A pálya sematikus ábráján jól látszik mindez, tehát, ha például valakit rossz helyen akarnánk játszani, az rögtön kiderül és korrigálható. Kioszthatunk egyéni feladatokat is, például fogd ezt az embert, maradj hátul, menj előre, stb. Van itt még két dolog: a begyakorolt „figurák” és a pontrúgások koreográfiája. Ezek olyan helyezkedésből, passzolásból és más mozgásból álló taktikai elemek, amelyeket adott szituációban a játékosok képesek végrehajtani. Az utóbbi létrejöttén kívül a dolog alapfeltétele a megfelelő felállítás. A program önmagában nem ismer túl sokat, az általános 4-3-3, 4-4-2 mellett megtalálható néhány nem annyira megszokott is, de lehetőséget kínál arra, hogy mi magunk készítsünk újakat. Ehhez két eszközt kapunk segítségül, a formációszerkesztőt és a taktika beállítót – ezek azon részei a játéknak, amelyek egy-





ni, a különböző gyakorlatokat szimbolizáló kis ikonok „beragasztásával”, de igénybe vehetjük egy asszisztens kolléga segítségét is, aki sec-perc alatt összevág egy edzéstervet. Fontos, hogy mindenképpen legyen „egyéni edzés” is ebben a tervben! Utóbbihoz szükségünk lesz személyi edzőkre. Őket ugyanúgy szerződteni kell a csapathoz, mint a játékosokat, általában egy-egy tulajdonság fejlesztésére hivatottak, de vannak univerzálisak is. Persze mindegyiknek különböző a

szerűen lenyűgöztek. Bár máshol is találkoztam már hasonlóval, az USM jóval összetettebb, mégis sokkal egyszerűbben átlátható és kezelhető. A formációszerkesztőben a játékosokat szimbolizáló kis köröket helyezzük el a pálya megadott helyén, amelyek helytől függően más-más színnel jelölik az adott helyen játszó posztot. A taktikai képernyőn a mérkőzés közben kialakuló, tényleges szituációkban (középkézdecs, kapuskirúgás, szöglet, büntető), kell megadnunk a csapattagok helyezkedését és mozgását, persze külön arra az esetre, ha nálunk van a labda, és arra, ha az ellenfélnél. Egy jelképes labda mozgatásával tökéletesen nyomon követhető, ki mit csinál majd az adott szituációban, és ha ez nem tetszene, bármikor változtathatunk rajta. Ugyanezen a képernyőn van lehetőségünk a korábban már említett speciális „figurák” és pont-rúgások koreográfiájának létrehozására. A dolog leginkább talán egy egyszerű animáció szerkesztésre hasonlít: először ki kell választani, hogy kik szerepeljenek a „filmben”, majd „képkockáról képkockára”, azaz lépésről lépésre meg lehet mondani, hogy ki passzoljon kinek, a többiek közben merre fussanak, hol vegyék át a labdát, és ki lőjön végül kapura, hiszen erre megy ki az egész.

Az USM kétfajta edzést módot kínál: a csapat- és egyéni edzést. Az előbbit egy órarenden kell beállita-

ni, a különböző gyakorlatokat szimbolizáló kis ikonok „beragasztásával”, de igénybe vehetjük egy asszisztens kolléga segítségét is, aki sec-perc alatt összevág egy edzéstervet. Fontos, hogy mindenképpen legyen „egyéni edzés” is ebben a tervben! Utóbbihoz szükségünk lesz személyi edzőkre. Őket ugyanúgy szerződteni kell a csapathoz, mint a játékosokat, általában egy-egy tulajdonság fejlesztésére hivatottak, de vannak univerzálisak is. Persze mindegyiknek különböző a

tudása, a jobb, tapasztaltabb több pénzbe kerül. Az előbb arról beszéltem, hogy „meccs közben” történt valami. Nem tévedés, az USM – szemben a „nagy ászokkal” (érthetetlen, hogy miért hanyagolják el ezt a részt) – képes a teljes meccset az orrunk előtt



lejátszani, persze ha akarjuk, azonnal szembesülhetünk is az eredménnyel. Senki ne számítson mondjuk egy FIFA98 szerű élményre: egy stilizált pályán stilizált játékosok rohagálnak, ugyanakkor mindenféleképpen van „kispad” hangulata a dolognak, ott lehet élni a pályán, lehet szurkolni a fiúknak. Persze, ezen túlmenően intézkedhetünk cseréről, változtathatunk a taktikán, visszajátszhatjuk, illetve elmenthetjük a szebb megmozdulásokat.

A játékosok eladásával, vételével foglalkozó rész megvalósítása tökéletes, mondhatni élethű. A ke-

resésnél többféle szempont szerint rendezhetjük a játékosokat, a kiválasztottakra ráállíthatunk egy embert, aki megfigyeli őket meccseken és jelentést ad, felvehetjük a kapcsolatot a klubbal, alkudozhatunk, végül úgys a játékos menedzsere dönti el, létrejön-e az üzlet vagy sem. Eladásnál is több lehetőség van: megszabadulhatunk valakitől gyorsan, de az ára alatt, kirakhatjuk listára, de le is tilthatjuk, mondván, ne is próbálkozzanak, nem eladó. Időről időre jönnek ajánlatok az embereinkre, és a kézikönyv szerint akár azal is szép pénzt lehet csinálni, ha fiatalokat felnevelünk, majd elpasszolunk.

Ha már a pénz szóba jött, két negatívumot is megemlítenék. Az egyik, hogy a szakvezető módban abszolút nincs definiálva, hogy milyen pénzügyi kööttségeink vannak. A program egy 20 milliós összeget ad, de hogy ezt szabadon elkölthetjük-e vagy esetleg hasszonall kell visszaaduk évvégén, erről nem szól a fáma, sem a kézikönyv. A másik baj pont az, hogy az amúgy 46 oldalas kézikönyvet még így is szűkszavúnak találtam, felmerültek bennem kérdések, amelyekre hiába kerestem a választ.

Nem volt időm rá, hogy kipróbáljam a klubmenedzser szerepét, de biztos vagyok benne, hogy azok a részek is hasonlóan színvonalasak, mint amelyekkel eddig találkoztam. Szerintem a kategória kiemelkedő játéka az USM98, ennél jobb már csak az lehetne, ha az itt található ötleteket ötvözhetnénk a FIFA grafikájával és a Championship Manager adatbázisával. De nem vagyok telhetetlen, ez így is kitűnő, sokáig állandó vendég lesz a winchesteremen.



CPU/RAM: P90, 16MB RAM
 SYSTEM:
 X-TRA: N/A

ÁHOGY A DAL IS... „ERRŐL ALNODTAM REGI”

SIERRA
 N-TEC KFT.
 TEL.: 351-8395

Sensible Soccer '98

...szeretne egy...
 ...szerezne egy...
 ...az üzlet...
 World...
 rf





Redneck Rampage Rides Again

VÖRÖSNYAKÚ UFO-IRTÓK HARMADSZOR

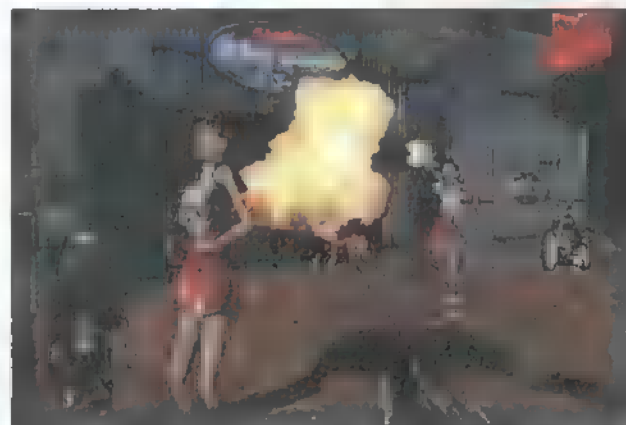
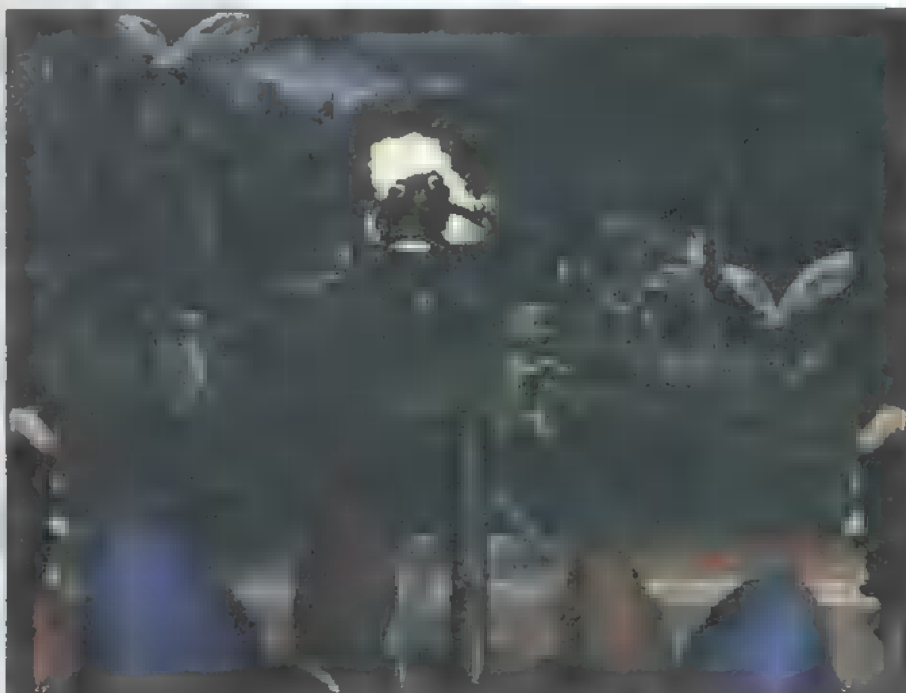
Pelace

Alig néhány hónapja jelent meg a kiegészítő lemez a Redneck Rampage-hez, máris újra Bubba és Leonard bőrébe bújhatunk. Aki nem tudná, kiktől van szó, az próbáljon maga elé képzelni két átlagos amerikai chips-zabáló, félig alkoholista, nagyokat durrogató idiótát, akiknek trágársága mellett bármelyik magyar kocsis zöldülne az irigységtől. Épp ez adta azt a hangulatot, ami miatt sokan szívesebben játszottak vele, mint az ilyen szempontból átlagosabb programokkal.

Az eredeti program jóval a Duke Nukem 3D után jelent meg és még mindig ugyanazt az engine-t használta. Már akkor sokan húzták a szájukat, hogy elavult meg csúnya, de akkor még ez megbocsátható volt, mert néhány dologban jobb volt, mint az eredeti DN3D. Most azonban a Quake 2, sőt az Unreal után körülbelül olyan érzésem volt, mintha egy vérvörös rúzzsal kifestett nyolcvan éves anyókat láttam volna tíz centis túsarkúban, egy szál bikiniben. Mert igaz, hogy a készítőik sok mindent megtettek, hogy kicsit kikozmetikázzák és a mai szintre hozzák a programot (például akár 1600x1280-as felbontásban is játszható), de attól még a program lelke bizony ősrög és elavult maradt. A tárgyak minden oldalról ugyanazt a képüket mutatják, az ellenfelek körbejárhatók, csak minek, mert a négy nézetük közötti hirtelen ugrásoktól fájni kezd az ember foga. Nem rossz a grafika, csak egyszerűen túlhaladta a kor.

Na mindegy, tegyük túl magunkat a kezdeti megrázkódtatáson. A program törté-

nete természetesen újra az életünket megkeserítő UFO-k körül bonyolódik. A játék kezdetén egy összetört csészealj mellett találjuk magunkat. Ez volna az a szerkezet, amit hőseink az előző rész végén elkötöttek a parkolóból. Ám UFO-vezetési tudásuk még hagy némi kívánnivalót maga után, amit a MIR űrállomás asztromonautái is megtapasztalhatnak. A rövid, ámde eseményekkel teli utazás a sivatag közepén ér véget. Hőseink a járműből kiszállva észreveszik, hogy a pofoznivaló idegenek itt sem tétlenkedtek, és bizony sok irtanivalójuk akad, míg újra hazajutnak Hickston-ba.



mitot tesz az ember a nyilpuskába és úgy irtja az ellent, hanem dinamitot nyom a csirkébe, a csibét a nyilpuskába, és így mehet a buli! Az irtandó ellenségek között ugyanúgy találhatunk félig nyúl, félig antilop mutánsokat, mint „pompom lányokat”. Kalandzásaim során két jármű volánja mögé is bepattanhattam, az egyik egy motorbicikli, a másik egy mocsárráró ketyere volt. Mindkettőnek saját fegyvere van, az elsőnek egy dupla géppuska, utóbbinak egy kis ágyú. Mindkettő irányítása meglehetősen távol áll a tökéletestől, célozni meg szinte lehetetlen velük. Ez olyan nyira igaz, hogy általában érdemesebb gyalog menni és lemondani a száguldás adta élvezetről, mert így még az is lehet, hogy életben maradunk.

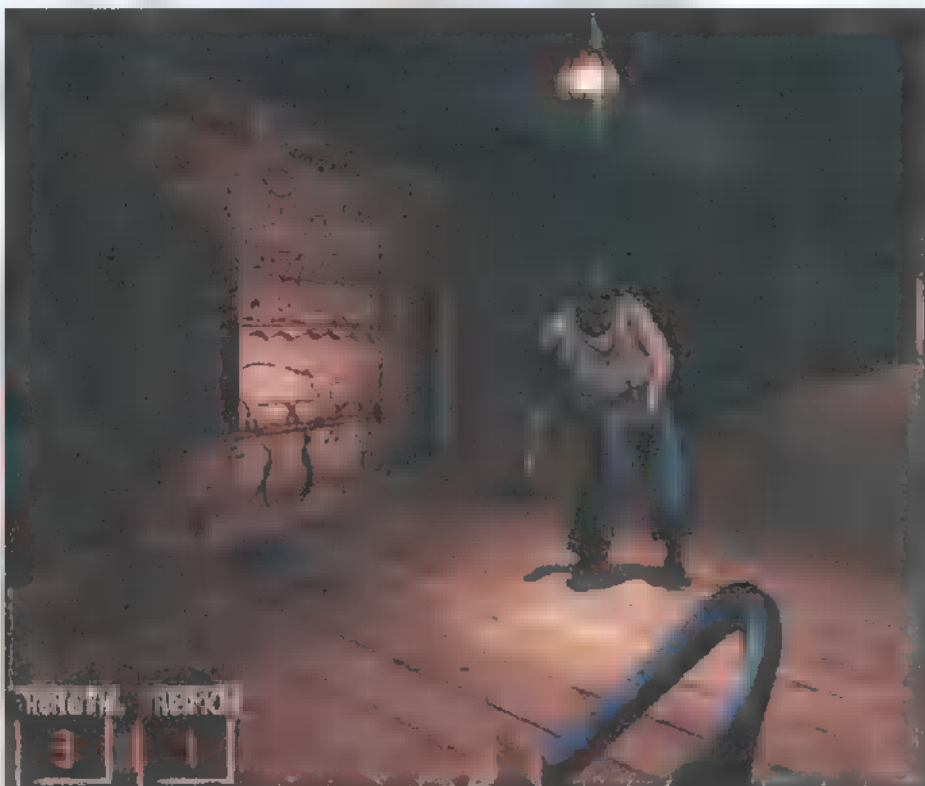
Mint már a fentiekből is sejthető, nem voltam maradéktalanul elégedett a program színvonalával, kicsit eljárt felette az idő. A lineáris játékmenet sem tetszett. A külső helyszínek után az épületekben egyszerű kulcsvadászattá degradálódik a játék. A játék folyamán szóló zene és az eléggé változatos hangok, beszélősök viszont szuperek. Amin a legjobban ledöbbenem, hogy a játék DOS-os, sőt annyira, hogy Win95 alatt DOS-ablakban nem is megy (ez persze éppoly előny is, mint hátrány). Igaz, három éve még nagyon fújtunk a Win95-re, de a DirectX fejlődésével azért kiderült, hogy vannak előnyei is a dolognak. Ma már ezt nem támogató programot kihozni kész öngyilkosság, hacsak nem arra apellálnak, hogy a DOS mániakusok végre kijátszhatják magukat egy új progival. **Pe-X**

A program természetesen bővelkedik új ellenfelekben és fegyverekben. Ez utóbbiak közül nekem a robbanó csirkét kilövő számszerij tetszett a legjobban. Nem egyszerűen dina-

CPU/RAM: P90, 16MB RAM
SYSTEM: DOS5.0
X-TRA: N/A

KISSÉ IDEJÉTMULT 2 ÉS FEL DIMENZIÓS
FEJLŐDŐS, DE LEGALÁB A ZENÉJE JÓ

INTERPLAY
MODERN MEDIA SERVICE





Coming soon on PC Cd-rom

ritual
entertainment

Website: www.ritualentertainment.com

ModernMedia

Website: mms@mail.matav.hu

ACTIVISION

Website: www.activision.com



Starcraft

HOGYAN JÁTSSZUK? Ender.EDGE & Darthvader

A most következő cikkben szeretnénk egy-két tippet adni, különösen a többjátékos üzemmódhoz. Miért „nyúlunk vissza” egy három hónapos játékhoz? Azért, mert olyan egyensúlyt sikerült teremteni a program alkotóinak, amely még táblás játékoknak is dicsőségére válna. Ennek legkiugróbb példája az, hogy nem tudunk tanácsot adni, melyik fajjal érdemes játszani. Míg a Warcraft 1-2-ben multiplayerben az orkok ellen esélyük sem volt az embereknek, addig a Starcraftban bármelyik fajt választjuk is, megfelelő stratégiával ugyanakkora esélyünk van a győzelemre. Tippjeinket a játék fázisai szerint fogjuk kifejezni, egyre előbbre haladva egy képzeletbeli partiban.

I. Az első 14 perc

Általános:

Amint megjelenünk, küldjük el parasztjainkat ásványt termelni, és minél gyorsabban gyártsunk le annyit, amennyit az egységek maximális létszáma megenged (9 vagy 10). Miután kész az első farmunk, egy parasztot küldünk el felderíteni. Ha megvan az ellenfél, és már van egy-két harci egységünk (de neki egy sem), támadjuk meg a parasztjait, ezzel akkora időhátrányba kerül, hogy könnyen megnyerhetjük a játékot.

Protoss:

Termeljünk minél több Zealotot! Ennek érdekében nem árt már a játék elején több Gatewayt építeni (hiszen az csak 150 ásványba kerül...) Ezután, a játék kezdeti szakaszában, koncentráljunk a védelemre, a Zealotok mellett lazán szétszórt Photon Cannonokkal próbáljuk meg bevédeni a bázist.

Zerg:

F2F-ben (face to face) minél hamarabb építsünk Spawning Poolt. Derítsük fel a terepet Zerglingekkel, de már a felderítés közben gyártsunk minél több Zerglinget. Természetesen amint lehet, fejlesszük ki a Gyorsabb Futás képességet. Amint megvan az ellenfelünk, támadjunk! Néhány kisebb hordával valószínűleg sikerül

eliminálni az ellenfelünket. Ha ez nem sikerül, akkor állapotunk meg egy kicsit, kezdjük el fejleszteni bázisunkat, abban a szomorú tudatban, hogy sajnos nem sikerült lerohanni ellenfelünket.

Ffa-ban (free for all) próbáljunk meg minél hamarabb nagyobb hadsereget létrehozni. Amint lehet, váltsunk át Zerglingről Hydraliskre, sokkal használhatóbb egység. A seregünk aránya nagyjából 1/3 Zergling és 2/3 Hydralisk legyen. Már a játék kezdeti szakaszában erőltessük a terjeszkedést, akár a többiek rovására is. Stratégiánk a következő legyen: erresszük rá Zerglingjeinket az ellenfél harcosaira, és miközben közelharccal vannak elfoglalva, hátulról a Hydraliskek lőjék őket. Valószínűleg Zerglingjeink „elhulltanak a hosszú harc alatt”, de se baj, az amúgy is erősebb főerőnk így már egy nagyon legyengült ellenféllel veszi fel a harcot.

Tehát, legyünk mindig agresszívek, minél több bázisunk legyen, és ami nagyon fontos, ne hagyjuk ellenfelünket kifejlődni. Kisebb csapatokkal folyamatosan támadjuk, nem baj, ha nem foglaljuk el a bázisát, az is elég, hogy ha a fejlődés helyett a helyreállításal lesz elfoglalva (az pedig, hogy újabb bázist létesítsen, eszébe sem fog jutni, pedig nekünk már lesz egy pár).

Terran:

Egyből gyártsunk katonákat, és álljunk be velük védekezni (legjobb, ha az első épületünk egyből a barrack)! Esetleg, ha már van kb. 10 katonánk, akkor építsünk nekik egy vagy két bunkert, de nem kell túlzásba vinni (mivel a bunker nem mozog, ezért távolról nagyon könnyű leszedni). Inkább minél hamarabb álljunk át tankgyártásra, és fejlesszük ki a beásást. Ezután a védelmünk szinte tökéletes lesz, a beásott tankok és a katonák megfelelő arányú keverésével. Próbáljunk az emberekkel is minél gyorsabban terjeszkedni. Ajánlott módszer erre, ha az új főépületet nem helyben építjük fel, hanem a régi, jól bevédett bázison, majd odarepítjük végleges rendeltetési helyére.

2. A játék középső része – F2F / Protoss / Általános:

Minél előbb fejlesszük ki az Observert és gyártsunk belőle nagyon sokat (8-10 darabot). Ezekkel vegyük körbe ellenfelünket, úgy, hogy bármerre is próbál kijönni a területéről, mi azonnal tudomást szerezzünk róla. Ezt a gyűrűt próbáljuk minél kisebbre vonni. A fennmaradó Observereket állítsuk rá csapatainkra, mindegyik nagyobb csoporttal legyen legalább egy (de az sem árt, ha kettő).

Ne mindegyik varázslónkból készítsünk Archont, tartalékoljunk párat a támadásokhoz, nagyon jól fognak jönni. Ha esetleg nagyobb egységekkel (tehát nem Zealotokkal, hanem Carrierekkel vagy Archonokkal) támadunk, akkor készítsünk róluks hologramot, majd azokat küldjük előre. Ekkor ellenfelünk – remélhetőleg – azokat kezdi el támadni, miközben mi veszteség nélkül löhetjük őt. Értelemszerűen ez a trükk csak távolsági fegyverekkel harcoló egységeinkre működik. Nagyon fontos, hogy kihasználjuk az Arbiter tulajdonságait, nemcsak azt, hogy láthatatlanná tud tenni egységeket, hanem a teleportálást is. A Photon Cannonok mellé telepítsünk minél több kristályt, nem baj, ha már elértük a Psi Limitet. Ha észrevesszük, hogy ellenfelünk kevés kristályt készített, akkor inkább azokat támadjuk az ágyúk helyett, hiszen energia utánpótlás nélkül a Photon Cannonok nem működnek.

Töredezett pálya:

Bázisainkat vegyük körbe Photon Cannonokkal! Ennek több oka is van. Egyrészt, az ellenfél sunyi támadóit észre lehet venni (mivel látja a láthatatlanokat, mindenféle beóvatószkodó Ghostok ellen hatásos védelmet nyújt). Másrészt, ha nem is veri vissza a repülő egységek támadását, de legalább felhívja rá a figyelmünket.

A bázisaink bejártához a következő védelmi vonalat érdemes felállítani: Beaver, lehetőleg nem egy, hanem több, ezek mellé pedig Photon Cannonok. A légvédelmet elég, ha néhány Scout ellátja, bár nem árt, ha Draconokkal megtámogatjuk őket. A Beaverok mellé jó, ha teszünk néhány (nem sok) Zealotot; ennek oka az, hogy ellenfeleink ne egyből a sérülékeny kukacokat, hanem a Zealotokat támadják. Támadó csapataink Carrierekből és Arbiterből álljanak. A fenti módszerrel, varázslat-



tal próbáljunk minél nagyobb illúziósereget létrehozni, és velük harcoljunk. Arbiterünk előnyös tulajdonságait úgy tudjuk leginkább kihasználni, ha belőle ■ készítenk illúziópéldányokat. Így ellenfelünk nem tudja, hogy a három egységből melyiket támadja, miközben láthatatlan Carriereink folyamatosan támadják. Ha szerencsénk van, akkor az igazi Arbiter túl is éli a csatát (ha egyedül lenne, akkor ez korántsem lenne biztos). A minél nagyobb túlerő biztosítására jó trükk, ha a csapatot kísérő Observert nem vesszük be ■ csapatba. A 12 egység legyen 11 Carrier és az Arbiter: az Observer kijelölése után jobb klikkelj valamelyik cirkálón, és az engedelmes egység máris követni fogja azt, 13. tagként csatlakozva az egyébként 12-ben maximált csapathoz. Az ellenséges flottamozgás szemmel követésére is jó ez a módszer, ha az a bizonyos jobb klikk nem a saját, hanem egy, az ellenfél irányítása alá tartozó egységen történik.

Mivel bázisunknak könnyen védhető bejárata van, az ellenfél tömegben támadó, de ■ kanyonokban megszoruló csapatai ellen nagyon hasznos lehet egy-egy Psionic Storm. Nagyon fontos, hogy ha már van egy ütőképes (5-6 darab) Carrier seregünk, akkor azokat ne a bázison pihentessük. Mivel Observereink folyamatosan tájékoztatnak a helyzetről, ezért anyahajóinkat járőröztessük, és az ellenfél frissen telepített, még gyenge bázisait szedjük szét velük.

Nyílt pálya:

SOK Zealot kell. A Starcraft ár/teljesítmény viszonylatban legjobb egysége ez, különösen, ha minden létező fejlesztést elvégeztünk hozzá. Hozzunk létre belőlük 4-5 sereget (50-60 darab), majd támadjuk meg ellenfelünket. Semmi nem tudja megállítani őket! Az sem baj, ha ellenfelünk megtámadott minket repülő egységekkel, és mi nem tudunk védekezni ellene. Rohanjuk csak le nyugodtan a bázisát, mire katonáink elfogynak, lehet, hogy neki már épülete sem marad. Zealoton kívül mást nem is érdemes termelni, csak Archonokat. Velük ■ harcot nem érdemes erőltetni, egyetlen funkciójuk a légvédelem legyen. Ha Carrier (vagy bármilyen légi) horda támad ránk, akkor szedjük le őket. 12 Archon és 12 carrier csatájában általában a veszteséglista a következő: 4 Archon, 12 Carrier. Ezt az eredményt természetesen csak úgy tudjuk elérni, ha kedvenc hegesztőbrigádunkat nem hagyjuk magára, hanem irányítjuk őket, hogy ne az Interceptorokra, hanem a Carrierekre koncentráljanak (egyébként ez bármilyen egységre igaz, anyahajók ellen csak koncentrált támadással tudunk sikert elérni). Bázisainkat lehetőleg ne szórjuk szét, hanem egy tömegben legyenek. Így abba az irányba, amerre saját bázisunk van, nem kell túl nagy véderőt kiépítenünk. Próbáljuk őket egy vonalban tartani, hátunkat lehetőleg a térkép szélének vetve. Esetleg nagy pályán egy bázist építhetünk a többiekétől távol, csak a meglepetésszerzés miatt.

Zerg / Általános:

Védő egységekből ■ Sunken Colonyt ne nagyon erőltessük. Elég keveset sebez, valamint vannak erre a célra sokkal jobban megfelelő egységeink. Mivel a Zergnek elsősorban szárazföldön jók, ezért ott biztosan meg tudjuk védeni magunkat. Így inkább bázisainkat Spore Colonykkal vegyük körbe. Szárazföldi védelemnek sokkal inkább megteszi néhány Guardian. Az, hogy ■ „lila szmöttyi” termeléséért is a Colonyk felelősek, nem egyértelmű előny. Ugyanis bázisaink

így túl nagyok lesznek, még ha el is akarjuk rejtetni őket, ■ terjeszkedő nyálka mindenképpen elárul minket. Ezenkívül, szinte ■ Tom és Jerrybe illő módon, magunk húzunk egy vonalat, hogy „na, körülbelül idáig lőnek el az egységeim, úgyhogy ezen ■ hatókörön kívülről nyugodtan lövöldözhetesz”. A játék későbbi szakaszában is, védelmi célokra ajánlom a Zergling és Hydralisk hordák egészséges keverékét. Ezekből sokat is gyárthatunk, kihasználva azt

az előnyünket, hogy a Zergnek egységei kerülnek a legkevesebb Control Pontba, tehát hiába van mindenkinek ugyanaz ■ 200-as limitje, abból mi sokkal több harcost ki tudunk hozni, mint esetleges Protoss ellenfelünk. Nagyon fontos, hogy Ultralisket lehetőleg ■ termeljünk. Ár/teljesítmény viszonyban az egyik legrosszabb egység a játékban, mivel csak földre lő, mozgékony és tüzerő szempontjából sokkal többre megyünk egy Guardian csapattal. Az ■ legbiztosabb, ha az Ultralisk Cavernt meg sem építjük.

Zergnek esetén, kezdeti előnyük miatt, az ellenfél általában beáll védekezni. Innen szinte nyert ügyünk van, próbáljuk meg minél kisebb helyre beszorítani, és folyamatosan támadjunk Zergling és Hydralisk hordákkal (ezek utánpótlására természetesen építsünk minél több központi épületet). És még egy apróság: ha ellenfelünk Protoss, MINDENÁRON akadályozzuk meg, hogy egy nagyobb (8-10 tagból álló) Carrier csapatot létrehozzon. Mivel nekünk nincsen ■ Observerhez hasonló jó egységünk, ■ felderítés problémáját próbáljuk meg Parasitokkal megoldani. Gyártsunk 2-3 királynőt, és azokkal köpjünk be lehetőleg minden, a térképen szaladgáló állatot. Ellenfél



egységére ■ próbáljunk meg rakni belőle, de ezt nem kell annyira erőltetni (hiába teszünk nagy veszteségek árán radart egy harcosra, ha azt ■ következő csatában úgyszólván kénytelenek vagyunk elpusztítani, vagy esetleg gazdája pusztítja el), inkább ellenséges parasztokra tegyük a radart. Ennek több előnye is van: nem sok esély van rá, hogy a sok paraszt közül kiszúrja pont azt az egyet, akit megfertőztünk (tehát a lebukás esélye kicsi). Ezenkívül folyamatosan látjuk a bázisát, ami nem egy hátrány. Maga a beköpés művelete pedig nem túl veszélyes, hisz olyan messziről ■ el tudjuk végezni, ami jóval kívül van ■ légvédelmi állások hatósugarán.

Töredezett pálya:

Egyértelműen ■ legjobb egység a Guardian. A legjobb taktika vele, ha beállunk olyan helyekre, ahova nem tud elérni földi, de levegőbe is lövő egységekkel (Hydralisk, Dragoon). Ilyen célra megfelel egy magaslat, vagy a techno pályán a világűr, stb. Innen már nincs is más dolgunk, mint szép komótosan szétlőni a bázisát. Gondunk csak akkor lehet, ha megtámad minket légi egységekkel. Ilyen esetekre tartalékoljunk mindig egy-két sárkányt és néhány légi aknát. Arra vigyázzunk, ne-





hogy a sárkányaink beröpüljenek a bázisa fölé, mert hajlamosak rá! Mivel ellenfelünk is repülő egységekkel fog közlekedni, gyártsunk minél több repülő aknát. Szerencsére ezek nagyon gyors egységek, így nem kell minden bázishoz külön csapatot kiképezni, egy nagyobb, 2-3 közeli Hatcheryből álló komplexumot egyetlen nagyobb csapattal is megvédehetünk. Ezek használatánál ügyeljünk, hogy Carrierek ellen célzottan támadjunk (ezt nem győzzük hangsúlyozni). Egy Carrierre körülbelül 6 darab aknát számoljunk, mert párat úgyis leölnék a levegőben, mielőtt odaér... Bázisvédelemre a felfejlesztett Hydraliskek felelnek még meg. Belőlük is csak a nagy tömeg hatásos, ezért alkalmazzuk azt a taktikát, amit az aknáknál. Bázisainkat kössük össze Nydus Canalokkal, és egyetlen nagyobb Hydralisk sereget mozgassunk közöttük.

Sík pálya:

Lerohanni! Ha lehet, elég közel az ellenfél bázisához építsünk két Hatcheryt, majd folyamatosan termel Hydralisk és Zergling seregekkel támadjuk (természetesen ehhez nem árt 3-4 egyéb, csak nyersanyag begyűjtési funkciót ellátó bázis). Ha nagyon muszáj, támadó hordáinkat támogassuk meg egy-két Defilerrel, a roham előtti Plague megnöveli győzelmi esélyeinket.

Terran / Általános:

Használjuk ki az emberek mobilitását. Szórjuk szét minél hamarabb bázisainkat, mindig legyen ott, ahol lehet. Legbiztosabb, ha a főbázisunkon várakozik készenlétben egy-két főépület és barrack, hogy ha valahova be kell települni, akkor egyből indulhassanak. Ha odaértek, akkor máris folyhat a termelés, miközben a barrack már ontja is a katonákat. Nagyon fontos, hogy építsünk ki minél több helyen hidfőállásokat, az sem baj, ha a fontosabb helyekre röptetünk barrackokat, főépület sem kell melléjük, csak minél több helyen vessük meg a lábunkat. Két apró tanács: a Firebatot NE erőltessük, és próbáljunk meg minél többet reparálni!

Töredezett pálya:

A fent említett repülő barrackokkal fedezzük fel a pályát és építsük ki harcálláspontjainkat. Repülés közben nem árt, ha kíséri valaki, elég gyakran egy-két Wraith is elég (hogy fedezni tudjuk a visszavonulást). Építsünk minél előbb Science Vesselt, az IMP csapás nagyon hatékony, különösen Protossok ellen. Fejlesszük a légierőt! Minél több cirkálónk legyen, ezek levegőbe és földre egyaránt lönek, csatában kiválóak. Ellenséges épületek ellen pedig ott a Yamato Gun (minél előbb fejlesszük ki)!

Sík pálya:

Szintén építsünk szétszórta harcálláspontokat, melyek két fő egységtípusból álljanak: beásott tankok, és közöttük légvédelmi ütegek. Miközben építkezünk, a legbiztosabb az, ha egy-két Goliath felügyeli a munkát, hogy tankjainknak addig legyen légvédelme. Nem árt, ha az építkezés befejeztével otthagynak néhány katonát, hogy fel tartsák az esetleges ellenséget, amíg tankjaink elvégzik a piszkos munkát. Ezután nincs más dolgunk, mint ugyanezt a műveletet egy kicsivel közelebb az ellenfél bázisához megismételni.

Lassan, komótosan haladjunk, amig teljesen be nem kerítjük. Ha nem is sikerül egy átfogó rohammal legyőzni, az biztos, hogy az ő támadásai ellen védve leszünk, hisz a korábbi hidfőállásaink megakadályozzák abban, hogy bármiféle támadó haderőt eljuttasson az igazán fontos, termelő területünkig.

FFA:

Azonnal terjeszkedjünk! Próbáljuk meg felmérni az erőviszonyokat, és minél messzebb a főbázisunktól megvetni a lábunkat. Amint ellenállásba ütközünk, abba az irányba hagyjuk abba a terjeszkedést, SEMMIKÉPPEN ne erőltessük a harcot. Inkább építsük ki az addig létrehozott álláspontjainkat, minél nagyobb véderő segítségével (persze véderő alatt a mozgó egységeket is értem, akik éppen nem támadnak, hanem a bázist védik). Ezután álljunk rá a gyűjtőgető életmódra. Semmiképpen ne mi támadjunk elsőnek, esetleg csak akkor, ha mi vagyunk a legerősebbek. Ilyenkor a látszólag leggyengébb ellenfelet kóstolgassuk, és ha biztosak vagyunk abban, hogy villámháborúval leverjük, akkor támadjuk meg. Az így felszabaduló területekre azonnal költözzünk be. Minden más esetben csak

akkor támadjunk, ha már két fél harcol, ilyenkor nevető harmadikként támadjuk meg az erősebbet, vagy a támadó üresen hagyott bázisát. Ügyeljünk az egységeinkre, lehetőleg minél kevesebb veszteséget szenvedjünk (még a Zerg-ek is)! Azonban saját területünkre mindennél jobban ügyeljünk. Ha az érdekszféránkba, vagy két játékos közötti területre épített valaki bázist, azonnal toroljuk meg, lehetőleg minél nagyobb haderővel. Így nemcsak megvédjük érdekeltségeinket, hanem ellenfeleinket is gyengítjük, illetve félelmet ébresztünk bennük, hogy kis expedíciós seregét milyen brutálisan kiirtottuk.

Ha sok bázisunk van (márpedig sok lesz, az FFA meccsek általában 256x256-os terepen játszódnak), akkor lehetőleg először a határszéli lefőhelyeket termeljük ki (védelem!). Hisz ha ezeket esetleg elfoglalják, akkor ellenfelünk nem jut újabb nyersanyagokhoz, míg nekünk még meglesznek az érintetlen belső lefőhelyeink. Így könnyen tudunk fordítani a hadiszerencsén. Ne nagyon „építgessünk” sok parasztot – legyen egy nagyobb csapatunk (kb. 30), akiket szállítsunk bázisról bázisra, hogy aztán a kijelölt területet pillanatok alatt lerabolják. Itt még fontosabb a felderítés, mint két ember egymás elleni játékában. Mindig tudjuk, hol mi történik, Observereink, megfertőzött lényeink, Science Vesseljeink, illetve elszórt, csak figyelő (jobb esetben beásott) harcosaink mindenütt legyenek ott. Ne feledjük: az információs hadviselés korát éljük.

A csata:

Itt megpróbálunk konkrét ötleteket adni azokra az esetekre, hogy mit tegyünk, ha két, nagyjából azonos haderő áll egymással szemben, hogyan fordíthatjuk javunkra a csata menetét. Arra is kaphattok tippeket, hogy mit tegyünk abban az esetben, ha esetleg a mi haderőnk kisebb valamivel.

Legfontosabb szabály: mindig ellenkező csoportba tartozó csapatot támadjunk, aki nem tud visszalőni. A játékban van két, jól elkülöníthető ellentét: a láthatatlan-látható, illetve a földi-légi egységeké. Próbáljuk meg ezeket az előnyöket úgy ki-





használni, hogy ellenfelünk lehetőleg ne tudjon visszatámadni (ilyen szempontból a legjobb a termelő- és kutatóépületek :)). Így akár egyetlen egységgel is hatalmas pusztítást vihetünk végbe. Az előbb említett két nagy csoporthoz hasonló ellentét feszül a lőtávokban is. Próbáljunk úgy támadni, hogy ellenfelünk ne tudjon olyan messzire ellőni, amilyen messze mi állunk. Ez a stratégia különösen tornyok ellen válik be.

Kevés, de erős egység esetén próbáljuk meg közben tartani a csata menetét, lehetőleg kerüljük a közelharc „adok-kapok” helyzeteket. Emellett a különleges képességek használatához sem árt, ha közben tartjuk a dolgokat. Ennek érdekében javasolom, hogy lehetőleg ne „fastest”, hanem „faster” sebességfokozaton játszunk. Lehetőleg mindig először messziről támadjunk, szedjük le a brutálisabb egységeket, majd rohanjuk le a meggyengült ellenfelet! Használjuk a különleges képességeket. Sok kis egység sokkal többet ér, mint néhány nagy, hiszen ellenfelünk tud koncentráltan támadni, megoszlik a tűzereje. A konkrét tipp:

Anyahajó ellen Archon! Ha Archonjainknak kijelöljük a támadási célt (ami ne egy Interceptor legyen), akkor nagyon könnyen leszedhetjük a fél óras munkával, gondosan készített „kis” flottát. Hasonló, bár nem annyira látványos hatást érünk el repülő aknákkal és Goliathokkal (bár ezekkel már kétségesebb a csata kimenetele).

Lehetőleg minden csapatba tegyünk felderítőt, a követéses (jobb klikk a kívánt egységen) módszerrel. Így nem kell a helyet pazarolni, létrehozhatunk 13-14 fős hordákat is. A Plague ugyan nagyon hasznos varázslat, azonban Archon ellen semmit nem ér. Ellenben ha anyahajó ellen használjuk, biztos, hogy megéri (nagyobb csapatnál akár egy-két Defiler pusztulásának az árán is). Egyébként azért foglalkozunk ennyit a Carrierek elleni védekezési technikákkal, mert egy 12-es csapatnál nagyobb, folyamatos tűzerejű hordát semmilyen más egységből nem lehet összehozni, tehát mindenképpen ez a Legvégső Fegyver a játékban. Ha nekünk van már egy-két ilyenünk, akkor nem kell mást csinálnunk, mint bázisról bázisra járva, mondjuk jobbról balra haladva leradírozni az ellenfelünket a térképről (azért néha álljunk meg Interceptor gyártani).

Kukackommandó:

Szükséges hozzá néhány (legalább négy) teljesen feltöltött kukac, és két Arbiter. Arbitereinkkel lopakodjunk be az ellenséges bázis védelmi résein, majd a Teleportot használva vigyük be kukackainkat. Miután elfogyott belőlük a skuló, vagy ha ellenfe-

lünk nagy nehezen odavonszolt egy nagyobb haderőt, akkor teleportáljuk őket vissza saját bázisunkra. Ehhez természetesen az kell, hogy mindkét Arbiter, illetve a Beaverek is külön csapatot képezzenek, hogy minél gyorsabban menjen a teleportálás. Ezután jön a dolog legnehezebb része, a két Arbiterral minél gyorsabban vonuljunk biztonságos területre. Persze, miután kukacaink feltöltötték készleteinket, nyugodtan megpróbálhatjuk az akciót még egyszer. Pár ilyen támadás egy főbázis ellen, s ezek után biztos, hogy nem áll talpra ellenfelünk. Az akciót tovább lehet szépitni azzal, ha beavatkozás közben figyelemelterelés céljából 10-15 Zealot frontális támadást indítunk.

Mit tegyünk, ha két egyformán erős, földi-légi egységeket egyaránt tartalmazó csapat áll egymással szemben:

A recept nagyon egyszerű. Földi egységeinkkel támadjuk meg az ő LÉGVÉDELMI egységeit. Ugyan közben az ő földi egységei szétlövik a mienket, de nem baj, mert utána légierőnkkel támadva veszteség nélkül szétkaszabolhatjuk az ő földi egységeit. Így különleges képesség használata nélkül, teljesen megsemmisítettük az ő seregét, míg mi csak a felét veszítettük el sajátunknak.

A fzf részben említett Terran hadállás sok problémát okozhat, nézzük, mit is tudunk ellene tenni:

Protoss hozzávalók: Arbiter, Légierő, Kukacok. Először is tegyünk minél több tankra sztázist, nehogy kiássa magát a csata közben. Ezután a légvédelmet Beaverekkel szedjük szét, miközben az Arbiter felettük tartózkodik (tehát láthatatlanok). Az így megnyílt résen aztán menjen előre az eddig a háttérben várakozó légierőnk, és üsse szét a maradékot.

Zerg hozzávalók: Defiler, Guardian, néhány repülő akna. Defilerrel minél nagyobb területet Plague-ozzunk le, majd biztonságos távoból a Guardianokkal üssünk le mindent. A repülő aknák azért kellene, nehogy egy kisebb légierő megfordítsa a csata sorsát. Sok tank elleni harcnál az a beválik, ha messziről királynővel kikeltetünk az egyikből lárvákat, majd ezután támadunk egységeinkkel. A tankok ekkor nem a mi, hanem egymás és a lárvák lövésével lesznek elfoglalva, és akkor már közelharcba bocsátkozhatunk ellenük, ami azért jó, mert közvetlenül a láncfaluk elé nem tudnak löni. Defiler mellett mindig tartunk egy-két Zerglinget, hogy meg tudja őket enni, ezáltal feltöltve pszionikus energiáit.

Nagyon hasznos embereké a Ghost + Cirkáló páros. A Ghostok álcázva bemennek az ellenség sorai közé, és minél több levegőbe támadó egységet lockdownolnak. Ezután a cirkálók tá-

volról Yamato Gunnal szétlövik az erősebb egységeket, majd közlőről a maradékot. Hasonlóan erős Protossnál az Arbiter-varázsló páros. Néhány, hologram egységekkel jól megtűzdelte Arbiter közlőről lefagyasztja az ellenséget, majd a varázsló Psionic Stormot bocsát rájuk. A Guardian az egyik leg-erősebb egység a játékban, ezért ha ellene harcolunk, használjuk ki azt a néhány hátrányát, ami van neki. Legjobb megoldásnak a Yamato Gun, illetve az Irradiate tűnik.

Az is jó móka, ha az ellenséges láthatatlánlítókat egy nyílt téren vesztelő csapatnál távolról leszedjük Yamatoval, majd a láthatatlanná tett Wraith-ek (lehetőleg minél több, hogy az újabb láthatatlánlító megérkezése előtt végezzünk) befejezik a hadműveletet. Nem árt, ha egy nagyobb támadás előtt Királynőnkkel lassítást varázsolunk, mivel ettől az adott egységeknek nemcsak a mozgása, hanem a lövése is lassabb lesz. Ezután támadhatunk. Egyre vigyázzunk: Carrier ellen nem hat (mivel ott nem a Carrier lő, hanem az Interceptor)!

ZonZ:

A legütöképesebb összeállítás a Protoss + Zerg páros. Nincs is más dolgunk, mint a játékban szereplő két legerősebb egységet (Guardian + Carrier) gyártani, figyelem! Senki ne gyártson (és főleg ne fejlesszen) semmi mást, csak ezt a két egységet, esetleg néhány láthatatlánlító jól jöhet a Protossoknak. Azonban nagyon ügyeljünk a jó koordinációra, hiszen mindegyikünk nagyon sebezhető a másik nélkül (különösen a Zerg). Sajnos, ezzel kapcsolatban vannak rossz élményeink... Lehetőleg a Protoss állomásoztasson a főbb Guardian termelő helyeken 2-3 anyahajót (azért nem árt „néhány” Spore Colony). Nemcsak a védekezésünk, hanem a támadásunk legyen összehangolt. Egy 12 Guardianból és 12 anyahajóból álló flottát nem állít meg SEMMI (ha nem lépünk ki egymás hatósugarából).

Lehetőleg rendeljünk mindent alá a csapatérdekeknek. Ne számítson, hogy melyik kinek a bázisa, mindig az építse a védelmet, akinek éppen főlős kapacitása van rá. Egyébként, ha valakik pusztá mókából más fajösszeállítást alkalmaznak, akkor is érvényesek a fenti tanácsok általános kiterjesztései, leginkább az, hogy osszuk meg a fegyvernemeket, hisz ezzel időt és pénzt takarítunk meg, valamint seregünk hatékonysága is nőni fog.

Körülbelül ennyi tippünk lenne a számotokra, már csak egyet tudunk javasolni: kattintsatok a Starcraft ikonra!





Xenocracy

HÁBORÚBAN A BÉKEÉRT

Pelace

Mostanában

a stílus a

közé

Ráadásul a

azi

volt a

ezért

lóm a műfajban is kell

Minden

utan

neki de

azi

hai nem is nagy

ugra

A

történel a

0600

rú

fo

nevi

és

Merkur

Ezek

békében

indulátok

nem

a többiek

külső

óriási

Ak

azi

senki nem

ha

te meg

am

jó

hanem a több

ki

A

van amit el kell

adott

szetesen ezen

hatalmak

Nem

adni

mit érdemes

mit

szeret

ki

le

a

sen

szabad

resz

sem

nincs

lett ahogy a na

mai

met

nincs

ami csak

keresztül

sen különösebben

ahogy forgok

Nem

nem is

CPU/RAM: P133, RAM

SYSTEM: WIN95

X-TRA: N/A

NEM TÖL BONYOLULT ÚRHAJÓ-SZIMU-

LATOR EGY EIS MENEDZSMENTTEL ÉS

OLTKÁVAL PÜSZEREZVE

GROLIER INTERACTIVE

ECOBIT KFT.

TEL.: 351-3078

4

LEJÁRÓ

szabad

ahhoz

És

idejét

És

verjünk egy

időre

Ezért a

Feedbackes

amik egyébként

nem

lökösödo

de azért

kedvencem

ut meg

imben sen

jó

veve de ez

hogyan ez

szabad

resz

sem

lett

mai

met

nincs

ami

keresztül

sen

ahogy

Nem

nem is

szabad

resz

sem

lett

mai

met

nincs

ami

keresztül

sen

ahogy

Nem

nem is

szabad

resz

sem

lett

mai

met

nincs

ami

keresztül

sen

ahogy

Nem

nem is

szabad

resz

sem

lett

mai

met

nincs

ami

keresztül

sen

ahogy

Nem

nem is

szabad

resz

sem

lett

mai

met

nincs

ami

keresztül

sen

ahogy

Nem

nem is

szabad

resz

sem

lett

mai

met

nincs

ami

keresztül

sen

ahogy

Nem

nem is

szabad

resz

sem

lett

mai

met

nincs

ami

keresztül

sen

ahogy

Nem

nem is

szabad

resz

sem

lett

mai

met

nincs

ami

keresztül

sen

ahogy

Nem

nem is

szabad

resz

sem

lett

mai

met

nincs

ami

keresztül

sen

ahogy

Nem

nem is

szabad

resz

sem

lett

mai

met

nincs

ami

keresztül

sen

ahogy

Nem

nem is

szabad

resz

sem

lett

mai

met

nincs

ami

keresztül

sen

ahogy

Nem

nem is

szabad

resz

sem

lett

mai

met

nincs

ami

keresztül

sen

ahogy

Nem

nem is

szabad

resz

sem

lett

mai

met

nincs

ami

keresztül

sen

ahogy

Nem

nem is

szabad

resz

sem

lett

mai

met

nincs

ami

keresztül

sen

ahogy

Nem

nem is

szabad

resz

sem

lett

mai

met

nincs

ami

keresztül

sen

ahogy

Nem

nem is

szabad

resz

sem

lett

mai

met

nincs

ami

keresztül

sen

ahogy

Nem

nem is

szabad

resz

sem

lett

mai

met

nincs

ami

keresztül

sen

ahogy

Nem

nem is

szabad

resz

sem

lett

mai

met

nincs

ami

keresztül

sen

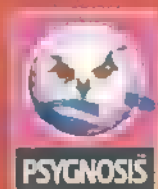
ahogy

Tudod, hogy figyel.
Tudod, hogy rád vadászik.

Leelked rajta...

SENTINEL

returns



ModernMedia

E-mail: mms@mail.matav.hu
Tel.: 333-6610 Fax: 333-6804





Incubation: The Wilderness Missions

FOLYTASSUK AZ INKUBÁLÁST

Pelace

Vége megérkezett az Incubation várva várt, igazi küldetéslemeze. Volt ugyan időközben egy „kevésbé igazi” is, ami valtképpen csak egy csomó pályát tartalmazott, amiknek nagy része az Internetről is letölthető volt. De ez már az, amire vártunk, megújult grafikai készlettel és egyéb nyalánkságokkal.

Egyetlen apró kis problémám volt a játékkal, még a legelején: számomra teljesen érthetetlen módon elveszítettem jól felszerelt és sokat tapasztalt kis csapatomat, és helyettük újra majdnem teljesen zöldfülűekkel kellett vesződnöm. Bár meg kell val-

szempontból is megváltozik. Az első dolog, hogy akad két olyan új ellenfél (Bea'Ther és Bea'Coo), akik ügyet sem vetnek ránk, vagyis nem az az egyetlen vágyuk, hogy elfogyasszanak minket vacsorára. Az utóbbi viszont nem szereti, ha lődözik, és meglehetősen durván vé-

sen ennyi új szörnyrel találkozhatunk a pályákon, de a régiekkel kombinálva ezek is megfelelően sok újdonságot hoznak a játékba.

Pláne, ha még az új fegyvereket és felszereléseket is hozzávesszük. Továbbfejlesztették az aknavetőt, amivel most már irányítható kis pókbombákat is kilőhetünk, és a lézerpuskát, amivel bármilyen páncélon átlőhetünk 2 pontot, és ha már csak kevés életerőpontja van az ellenfélnek, akkor átvehetjük felette az uralmat. Akad még itt egyebek közt láncfűrész is, ami poénnak

jó, de én inkább maradok a távoli hadviselésnél. A felszerelések listája nem bővült sok újdonsággal, de ezek viszont nagyon hasznosak. Kapunk egy Absorbert, ami minden támadásból 4 pontot elnyel és egy hűtőt, amivel kétszer annyit lőhetünk, mielőtt felmelegszik a fegyver. S mint a lemez címe is mutatja, itt már bizony nem csak a megszokott épületekben kell majd helyt áll-

azzal a csapattal kevés olyan küldetés lett volna, amit ne csináltam volna meg (az ésszerűség határain belül). Idáig még érthető a dolog, de hogy Bratt mes-ter, aki ugyebár már az előző részben is főszereplő volt, itt szintén teljesen ledegradálódott és újra sok-sok tapasztalatot szerezhetsz a legprimitívabb Ray'Ther irtásáért is, az már kicsit meglepett. Mondjuk ezen hamar túltettem magam, de azért kissé zavarta érzékeny lelkemet.

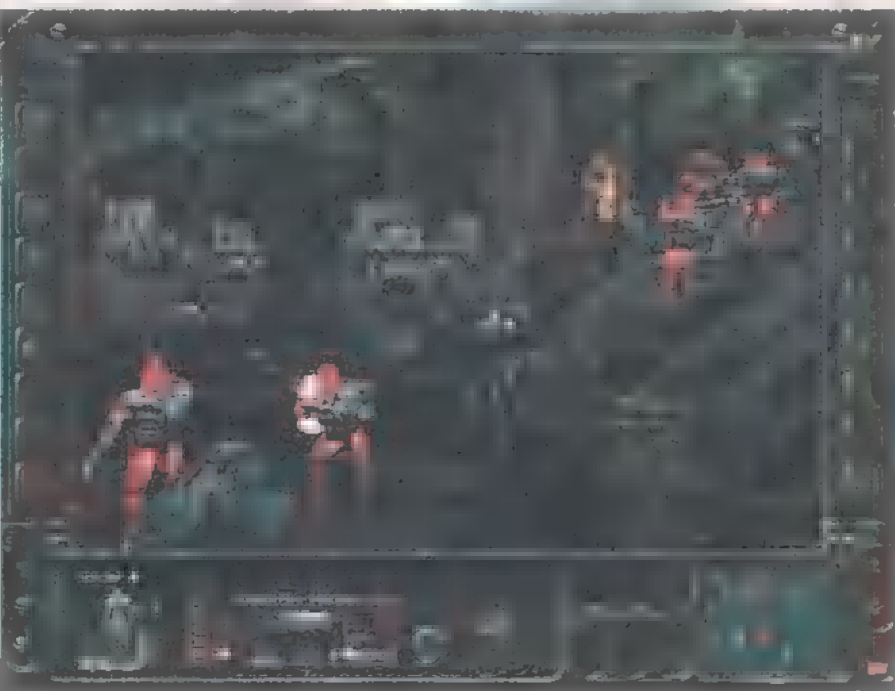
Természetesen, mint minden valamirevaló küldetéslemez, ez is tartalmaz néhány új ellenfelet és fegyvert is. Az előbbieket alaposan megváltoztatják a játék menetét abból a szempontból, hogy eddig minden Scay'Ger nekiesett a hozzá legközelebb álló emberünknek és nyílegyenes vonalban közeledett felé, nem nézve a lába elé. Most ez két

dekezik. Azonkívül kaptunk végre egy intelligens ellenfelet, amiért az előző részben siránkoztam (bár ne tettem volna!). A negyedik új ellenfél a közel-

harcban meglehetősen durva Tea'Ther, aki nem tud ugyanabban a körben mozogni és támadni is. Össze-

nunk, ha nem több új helyszín is felmerül majd a végkifejletig.

A program sajnos csak az eredetivel együtt működik, így aki most szeretné először kipróbálni ezt a játékot, annak meg kell vennie az eredeti Incubationt is. Szerintem megéri – egyébként én is most láttam először igazi dobozos verziót, és teljesen ledöbbenem, mert a játékon kívül még egy AudioCD-t is adnak különböző Blue Byte játékok zenéivel. Akad még egy pályaszerkesztő is a CD-n, amivel alkotunk kedvünkre. A küldetéslemez után még mindig kategóriájában a legjobbnak tartom az Incubationt. Jót tett neki ez a kis frissítés mind grafikailag, mind a szörnyek és fegyverek terén. Bár az újdonságok nem túl nagy száma azt mutatja, hogy már az első részben elsütötték a készítő ötleteinek nagy részét, és mostanra már csak néhány maradt. Ezzel együtt maradok a játék szerelmese.



CPU/RAM: P90, 16MB RAM
SYSTEM: WIN95
X-TRA: N/A
AZ JÁTÉKOT AZ INKUBATIONNAL, AZ
AZ...
ITT AZ...
BLUE BYTE
H&H '92 KFT.
TEL.: 457-3827



Game, Net & Match



NETTENISZ?

Blue Byte-éktől kicsit szokatlan műfajú programot, egy „tenisz szimulátort” kaptunk a kezünkbe. A program méltán nevezhet az n+1. teniszprogram címre: teljesítménye kielégíti az elvárásokat, de nem tesz túl azokon. Mi benne a különleges? Az, hogy interneten akár az egész baráti körünket hívhatjuk egy bajnokságra.

A játék első ránézésre egy kellemesen kivitelezett teniszprogram, amit a későbbi tapasztalatok sem cáfolnak meg. A kézikönyv eléggé részletesen kitér a program lehetőségeire, beállítási sáira és kezelésére. Ezekkel – a gombok megtalálásán kívül – nem adódik zűr. A program a CD berakása után szépen felcsücsül a gépre, nem kell rugdosni, install után pedig indulhat maga a játék.

Mint már a legtöbb programtól megszokhattuk, a játékmenet teljes egészében 3D-s. Ehhez 3D-s gyorsító-kártyát és Direct3D-t használ, ha talál. A játékosok vektorgrafikával lettek „megáldva”, ezáltal kinézetük, különböző animációik és mozdulataik tényleg valóság-hűnek hatnak. Apró kellemetlenség, hogy emiatt eléggé szögletesek. A játékban nagyon sok jól eltalált mozdulat kapott helyet, igazán élethű a karakterek mozgása (például hihetetlenül tetszett, hogy az ellenfél, egy tőle elég messze lévő labdáért egy hatalmasat vetődött, majd igyekezett feltápászkodni a földről, hogy elérje a következő labdát). Szintén a valóság-hű hatást segíti, hogy játék közben a játékosok másként ütik meg a labdát, ha az messzebb, vagy közelebb van tőlük. Az ütéseken pedig jól látszik, hogy az ötféle használható ütéstípus közül melyik volt. Ritkán adódik két, szinte teljesen azonos ütés. Persze itt is, mint a legtöbb vektorgrafikás programnál, történnek apróbb szépséghibák a megjelenítésben. Ilyen például, amikor néha pötytyöződik a játékos egy-két részlete, vagy extrém esetben megszűnik a teste és a végtagjai közötti fizikai kapcsolat. De általánosságban ez nem jellemző.

A háttér egyes részletei viszont erősen rontanak a grafika összehatásán. A pálya mögött ácsorgó emberek megrajzolása kábé tizenhét másodpercbe került, a nézőközönség pedig durván harmincra. Ezek mindvégig mozdulatlan résztvevői a játéknak, élő, mozgó tereptárgyakkal pedig egyáltalán nem találkoztam, amit nagyon hiányoltam a játékból (egy labdaszedő, vonalbíró, esetleg tapsoló közönség, vagy legalább egy eltévedt lepke).

Ezzel ellentétben viszont kiemelkedően kellemes a játékmenet. Mint egy jó teniszprogramhoz illik, a játékban van gyakorlási lehetőség, amire szükség is lesz, mivel az első próbálkozások után nem sok sikerélményt nyújtott. A játékmenetre gyorsan rá lehet érezni, ehhez egy intelligens „adogatógép” áll rendelkezésünkre, ami kérésünkre különböző

helyzeteket szimulál. Érdemes kipróbálni az ütéseket és felépíteni pár taktikát, mivel különböző helyzetekben mindig mást érdemes használni.

A hangok szintén jól sikerültek: a játékvezető például végigcommentálja a játékot, diplomatikus hangnemben, mint egy meccsen szokás. A nézők pedig szinte minden labdamenet után illedelmesen tapsolnak. Kellemes, hogy az ütések hangjai is változóak, at-

tól függően, hogy a labda nyesett, gyenge, vagy teljesen egyszerű volt.

Egyjátékos üzemmódban a program beépített karaktereit kell lealáznunk

CPU/RAM: P166, 32MB RAM
SYSTEM: WIN95
X-TRA: 3D TÁMOGATÁS
MINDENT TUD, AMIT EGY TENISZ-PROGRAMNAK MEGTUDNIA KELL, DE
BLUE BYTE
H&H '92 KFT
TEL.: 457-3827

4

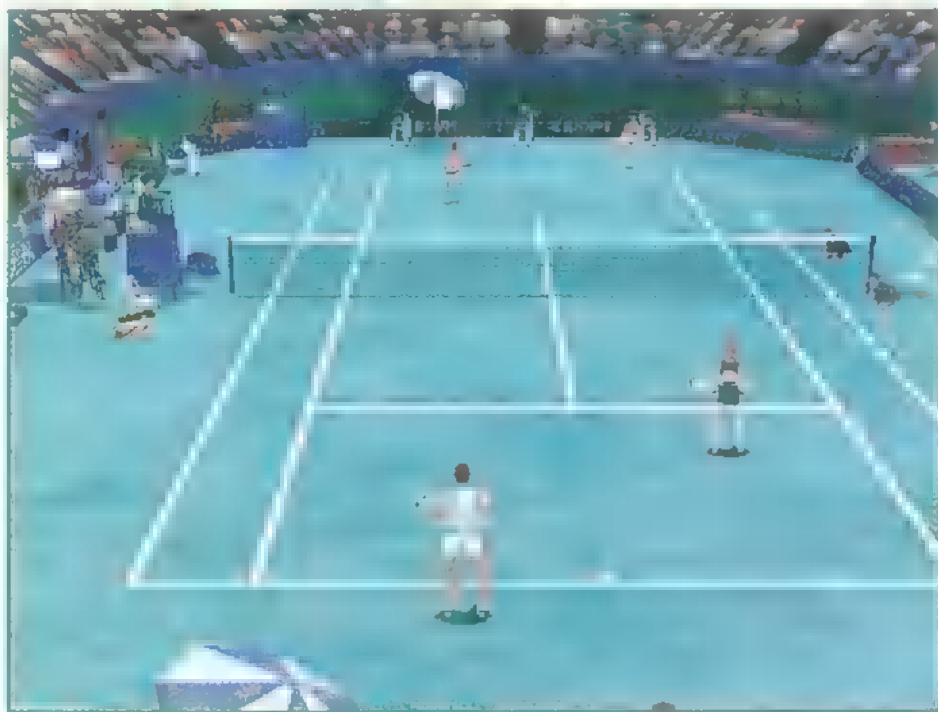
Richie

a pályáról. Nehézségi szintek nincsenek, az egymás után következő karakterek változó ügyességi fokozatai jelentik a kihívást. Az ellenfelek listáján sajnos nem találkozunk, csak „ál” nagymenőkkel, mint például Steffi Barilla (közismert egy térsztereoklamból ☺) vagy Boris Blöcker, de persze ettől még nem lesz könnyebb őket megverni. A programban lehetőségünk van bajnokságot kezdeni (competition), ahol kiemelt rendszerben játszhatunk, vagy beszállhatunk



egy tenisztornába (tournament), ahol a cél a karakterünk fejlesztése. Kezdetünk egy idényt is (season), ahol már nemcsak a tapasztalat és a karakterfejlesztés a cél, hanem pénzüsszegek nyerése és a világranglistán való előbbre jutás. A játék igazi szépsége a többjátékos üzemmódban rejlik. Támogatja a helyi hálózatos összeköttetést (LAN), és akár interneten is nyomulhatunk vele. Lehet bajnokságot játszani akár párosban is, ehhez csak egy szervert kell találnunk a helyi hálón vagy a neten.

A játékmenet alapján nem gondoltam, hogy gépigénye ennyire szerénytelen. Az ajánlott konfiguráció P166-os, de 3D kártya nélkül rendesen rángat. Egy P200-as 3Dfx-szel végül is már zökkenőmentessé tudta tenni a játékot. A program a billentyűzetet kívül támogatja a Gravis Gamepad Pro-t, és a Microsoft Sidewinder Gamepadját is, hogy ne kelljen a keyboard mellett nyomorognunk. Összehatását tekintve a Game, Net & Match élvezhető játékmenetével maga műfajában teljesíti a játékos elvárásait: úgy érzem viszont, hogy ez még nem ok arra, hogy jelentősebb tömegeket a gép elé ragasszon. [X]

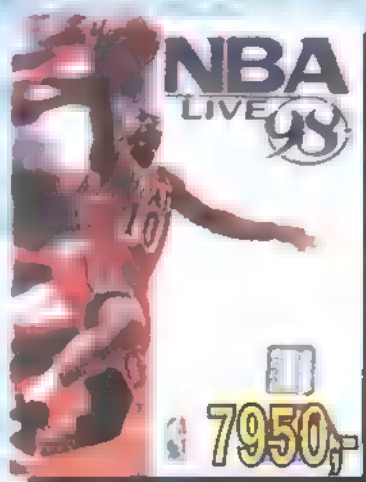
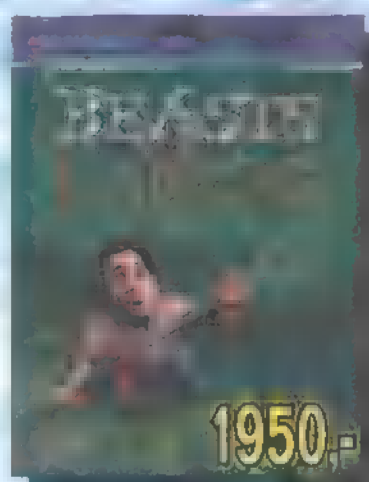
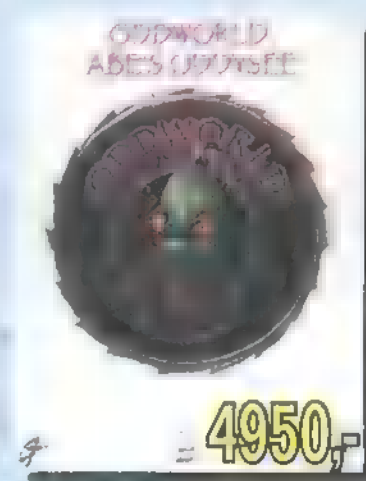
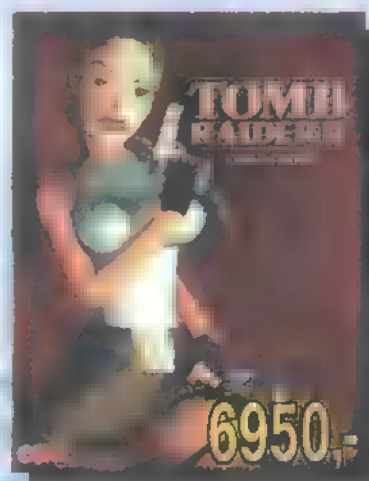
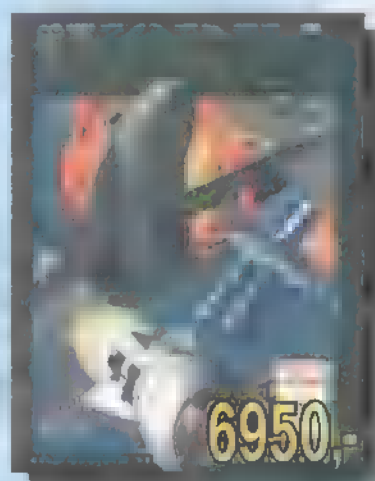


CD GALAXIS

Üzletünk címe: 1114 Budapest, Vasarneyi Kút utca 8. (a Mamma & Kéőőőőő)

Tel: 361-4861

HŰSÍTŐ NYÁRI AKCIÓK!



ÍZELÍTŐ AKCIÓS KÍNÁLATUNKBÓL!

3 Koponya	1 950	Deathtrap Dungeon*	9 950	Hardcore 4x4	4 950	Monkey Island 3	10 950	Redneck Rampage	4 950
3D Ultra MiniGolf	5 950	Deer Hunter	4 950	Harvester	3 950	Monster Truck Madness 2	12 950	Redneck Rampage 2*	7 950
3D Ultra Pinball 3	5 950	Destruction Derby	1 950	Heroes Of M&M Compend.	11 950	Mortal Kombat 3	4 950	Resident Evil	3 950
7th Guest + 11th Hour	5 950	Diablo Mission: Hellfire	5 950	Hexen 2	4 950	NBA Live 98	7 950	Rise & Rule Of Ancient Emp.	4 950
7th Legion	4 950	Die Hard Trilogy	4 950	Hexplode*	9 950	Need For Speed 2 SE	3 450	Riven - Myst 2	11 950
Abe's Odyssey	4 950	Dig+Full Throttle*	5 950	Hupikék Törpikék	5 950	NHL Hockey 97	3 950	Saber Ace	3 950
Addiction Pinball	7 950	Dreams To Reality	4 950	Ignition	2 950	NHL Hockey 98	9 950	Sam III Max + DOTT	5 950
Afterlife	4 950	Duke Nukem 3D	4 950	Imperium Galactica	4 950	Nuclear Strike	1 950	Scorched Planet	1 950
Agent Armstrong	3 950	Duke Nukem Kill-A-Ton	11 950	Incoming	9 950	Outwars	12 950	Screamer 2	4 950
AH 64D Longbow	4 950	Dune 2000*	8 950	Incubation	3 950	Overboard	5 950	Screamer Rally	9 950
AHX 1	3 950	Dungeon Keeper+Mission	4 950	Incubation Wilderness Miss.	4 950	Panzer Commander*	11 950	Sensible Soccer 98*	9 950
Andretti Racing	4 950	Earth 2140	5 950	Indiana Jones 3-4	5 950	Panzer General 2	10 950	Settlers 2 Gold	8 950
Armored Fist 2	4 950	Ecstatica	1 950	Industry Giant*	10 950	Pax Imperia	3 950	Seven Kingdoms	5 950
Ascendancy	3 950	Egypt 1156 BC	9 950	Interstate 76 Nitro Riders	6 950	Perfect Assassin	2 950	Shadows Of The Empire	4 950
ATF	4 950	Extreme Assault	4 950	Jack Orlando	4 950	Pete Sampras Tennis	4 950	Sherlock Holmes: Rose Tattoo	4 950
Balls Of Steel	5 450	F1 Racing (Ubisoft)	5 950	Jazz Jackrabbit 2	7 950	Phantasmagoria	5 950	Sim Copter	4 950
Battlespire	9 950	F-15 (Jane's)	7 950	Jedi Knight Mission	2 950	Phantasmagoria 2	6 950	Sim Safari	3 950
Beasts & Bumpkins	1 950	F-22 DID Mission	5 950	Kick Off 97	4 950	Plane Crazy	7 950	Slamscape	2 950
Bedlam	2 950	F-22 Lightning 2	4 950	KKND	2 950	Police Quest: SWAT	5 950	Soldiers At War	9 950
Black Dahlia	10 950	FA-18 Korea	6 950	KKND Extreme	4 950	Postal	4 950	Star Trek: Generations	4 950
Blade Runner	5 950	Fallout	7 950	Lands Of Lore 2	3 950	Power Chess	4 950	Starcraft	8 950
Blaster!	3 450	Fighting Force	7 950	Little Big Adventure 2	2 950	Power F1	4 950	(eredeti angol verzió)	
Broken Sword	4 950	Flight Unlimited 2	5 950	Lomax	4 950	Powerboat Racing	8 950	Starship Titanic (D. Adams)	10 950
Broken Sword 2	1 950	Flying Corps Gold	5 950	Longbow 2 (Jane's)	9 950	Privateer 2: Darkening	4 950	Streets Of Sim City	2 950
Carmageddon Mission	2 950	Forgotten Realms Archives	9 950	Lost Eden	4 950	Puma World Football 98	4 950	Super Bubsy	4 950
Champ. Manager 2 97/98	7 950	Forsaken	1 950	Lula The Sexy Empire	7 950	Quake	4 950	Syndicate Plus	4 950
Commandos	9 950	Frontline Fighters 3Dfx	9 950	M1 Tank Platoon 2	9 950	Quake 2	7 950	Syndicate Wars	3 950
Croc	4 950	Gamer's Jackpot (30 játék)	6 950	Mageslayer	4 950	Quake 2 Miss.: Reckoning	7 950	T-MEK	4 950
Daggerfall	3 950	Gabriel Knight 2	5 950	Master Of Orion 2	4 950	Queen: The Eye	2 950	Team F1	4 950
Dark Omen	5 950	Gex 2: Enter The Gecko*	9 950	MegaPak 5 (10 játék)	4 950	Rayman Designer	5 950	TerraNova	3 950
Dark Reign	4 950	Gettysburg!	3 950	MegaPak 7 (10 játék)	8 950	Rebel Assault 1+2*	5 950	Test Drive 4	5 950
Dark Reign Küldetés	6 950	Gold Games 2 (24 játék)	6 950	MegaPak 8 (10 játék)	8 950	Rebel Moon Rising	3 950	Tex Murphy: Overseer	10 950
Darklight Conflict	3 950	Grand Prix 2	5 950	Might & Magic 6	11 950	Rebellion	9 950	Theme Hospital + SC 2000	9 950
Deadlock 2	5 950	Great Battles Of Caesar	4 950	Monkey Island 1-2	5 950	Red Alert	9 950	Theme Park	4 950
Death Rally	3 950	Grid Run	1 950			RedLine Racer	5 950	Time Commando	4 950

RENDELD MEG MA, JÁTSSZ VELE HOLNAP - CSOMAGKÜLDÉS MÁSNAPRA!

CD GALAXIS

Üzletünk címe: 1114 Budapest, Vásárhelyi Pál utca 8. (a Móricz Zs. körtérnél)

Telefon: 361-4061

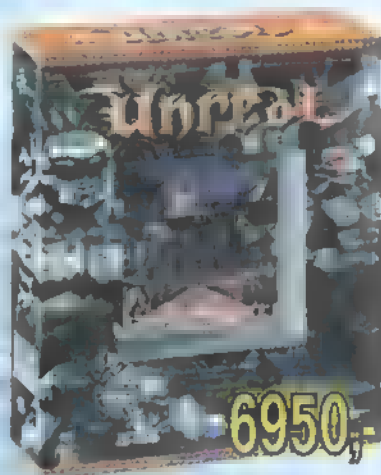
HŰSÍTŐ NYÁRI AKCIÓK!



5950,-



6950,-



6950,-



7950,-



3450,-



2950,-



5950,-



3950,-



6950,-



6950,-

TELJES ÁRLISTÁNKÉRT HÍVJ MINKET!

TOCA Touring Car	9 950
Tom Clancy SSN	3 950
Tomb Raider Gold	5 950
Tomb Raider 2	6 950
Tone Rebellion	4 950
Toonstruck	4 950
Top Gun	4 950
Total Annihilation	9 950
Total Annihilation:Core Cont*	5 950
Touche (magyar)	3 950
Turok	5 950
Ultima 8	4 950
Ultim@te Race Pro	7 950
Ultimate RPG Archives	9 950
Ultimate Soccer Manager 98	9 950
Under A Killing Moon	4 950
Unreal*	6 950
Uprising	9 950
Urban Runner	4 950
US Navy Fighters 97	4 950
War Games*	9 950
Waterworld	3 950
Wipeout	1 950
Wing Commander 3	4 950
Wing Commander 4	4 950
Wing Commander 5	4 950
World Cup 98	6 950
World League Soccer 98*	9 950
Worms 2	6 950
Worms United	4 950
X-Files The Game*	5 950
X-Files Multimedia	4 950
X-Wing + TIE Fighter Coll.*	5 950
X-Wing vs TIE Fighter	9 950
X-Wing vs TIE Fighter Mission	2 950
Xenocracy*	7 950
Z+Mission	5 950

JÁTÉKCSOMAGOK

Gold Games II	6 950
24 játék német nyelven: Z, Tilt!, Panzer General, Broken Sword, Apache Longbow, Hind, Screamer, Warwind, King's Quest 7, Toonstruck, Timegate, Virtua Fighter, Bermuda Syndrome, Earthsiege 2, Chaos Control, A4 Networks, Age Of Rifles, Star General, Action Soccer ...	
Gamer's Jackpot	6 950
30 játék: Buried In Time, Druid, Jagged Alliance, Riddle Of Master Lu, JourneyMan Project Turbo, Wizardry, Dragon's Lair, BrainDead 13, Flight Unlimited, SVGA Harrier, FX Fighter, JetFighter II, Cyclemania, 3D Table Sports, Hardball III, Jack Nicklaus Golf SE, Jammit, Blue Force, Silent Steel SE, Twisted Mini Golf, Grandmaster Chess, Anyone For Cards, MathAce Jr, Trump Castle 3 ...	
MegaPak 7	8 950
10 játék: Caesar 2, Road Rash, A-10 Cuba, Creature Shock, HOMM 1, 3D Ultra Pinball 2, US Navy F, Genewars...	
MegaPak 8	8 950
10 játék: Screamer 2, Broken Sword, Master Of Orion 2, Deadly Games, Mechwarrior 2, Return To Zork, iMA2 Abrams, J. Nicklaus 4 ...	
Ultimate RPG Archives	9 950
12 játék: Bard's Tale I-III + C.Set, Stonekeep, Might & Magic IV-V, Wizardry Gold, Dragon Wars, Wasteland, Ultima Underworld II	

MULTIMÉDIA TERMÉKEK

Nyelvstúdió sorozat:	
Kezdő Angol és Német	5 950
Középh. Angol és Német	5 950
Haladó Angol és Német	5 950
Kezdő Fra., Spa. és Olasz	5 950
Beszélő szótár - Angol	6 950
Beszélő szótár - Német	6 950
Világszótár (10 nyelv)	5 950
II. világháború	6 950
A jövő titkai - Asztrológia	6 950
Az állatok birodalma	5 950
Csodálatos Univerzum	6 950
Európa Atlasz	6 950
Fészkelő madarak	4 950
Magyar Fontok '97	5 950
Magyarország és Bp. Atlasz	5 950
Mo. Madarai és lepkéi	5 950
Magyarország Növényei	4 950
Tolnai Világtörténelem	9 950
Twist Olivér - kicsiknek	5 950
Verstár	9 950



19950,-

INGYENES

TÖRZSVÁSÁRLÓI KÁRTYA!

Ha megtetszettek a 30-70 %-os, törzsvásárlóinknak szóló kedvezményeink, akkor itt az ideje, hogy gondolj a jövőre is. Nyitó akciónk keretében ugyanis most nemcsak egyszerűen olcsóbban vásárolhatsz, hanem INGYEN és AZONNAL megszerezheted exkluzív TÖRZSVÁSÁRLÓI KÁRTYÁNKAT, ha:

- elhozod magaddal ezt a hirdetésünket
- vásárolsz nálunk programot
- kitöltöd a hozzá kapott regisztrációs lapot

ÉS EZ MÉG NEM MINDEN!



AJÁNDÉK

Ha egyszerre két programot veszel, akkor megajándékozunk az alábbi programok egyikével:

- 3 Koponya (magyar í. kalandjáték)
- Ecstatica / Destruction Derby / Wipeout
- Eredeti, TELJES, dobozos változatok!

* Megjelenés alatt

ÁRAINK AZ ÁFÁT MÁR TARTALMAZZÁK!



Electronic En

ÜVEGGYÖNY MINDEN MENNYISÉGBEN

Mr. Chaos

Természetes jelenség, hogy a messziről jött embert alaposan kifaggatják. Most sem volt ez másképp, alig tettem be a lábam a szerkesztőségbe, özönlettek a kérdések: „na, milyen volt?”. Megmondom őszintén, az egyik szemem sír, a másik nevet. Hogy miért? A következő tiz oldalból kiderül minden...

Az atlantai E3 kiállítás a maga nemében egyedülálló, s aki járt már a Londoni ECTS-en is, az megmondhatja, mekkora a különbség az európai és az amerikai rendezvény között (kábé 15 futballpálya). Ezúttal 440 cég képviseltette magát 1600 új szoftverrel a nagyjából 35 foci-pálya méretű területen. A rendezők 36000 látogatóra számítottak – hogy há-



nyan voltak ott ténylegesen, arról fogalmam sincs, mindössze a letaposott tyúkszemeim számából tudok saccolni. Ezek a számok abszolúte hihetetlenek, viszont meg is magyarázzák felemlés szemeim mivoltát: ekkora cirkuszban egyszerűen lehetetlenség dolgozni, érdeklődni, faggatózni. Hatalmas felhajtással nyomták a „tömjént” a népek, mindenütt szárazjég füst, hatalmas didkójú csajok negyven centis mosollyal, több száz decibeles, eszelős hangzavar és hömpölygő tömeg. Kezdeti kesergéseimet persze hamar felváltotta lelkesedésem a sok újdonság láttán, s megpróbáltam a lehetetlent: beporoszkálni a kiállítás „minden zegézugát”. Nézzétek el nekem, ha csak a nagyobb csinadrattával bemutatott játékokat tárom szemeitek elé, tuti, hogy sokukat kifelejttem, vagy nem marad rájuk hely. A megjelenési dátumokkal nem bajlódom, a címek legtöbbszörét őszre, Karácsonyra ígérik, de mint az



Uprising 2



Requiem

már sok esetben kiderült, hónapokat, vagy akár éveket is csúszhatnak a kiadások.

Kezdjük talán számokkal, mondjuk a 3DO-val. Az *Uprising* sikerein felbuzdulva készül a második rész, amely sok más mellett időjárás-elemeket és egy beépített level editor-t is tartalmaz majd. A most megjelent *Might and Magic VI* és *Army Men* mellett erősen buzgólkodnak a *Requiem – Wrath of the Fallen* című, kissé bibliai ihletésű akciójátékon. A New World Computing kezei alól a *Heroes of Might and Magic III* kerül ki (talán még idén ősszel), új grafikával (800x600, 16 bit, renderelt 3D grafika), továbbfejlesztett harcokkal, városokkal, hősökkel, szörnyekkel és varázslatokkal találkozhatok majd.



Turok 2

Az *Acclaim* elsősorban konzolra fejleszt, bár PC-re is van egy-két érdekesség a tarsolyában. A *Turok 2* méltó folytatása lesz a dinovadásznak (komolyan mondom, mint egy film!), az *Extreme G2* pedig amolyan futurisztikus autóverseny lesz, leginkább talán a *Wipeout*-hoz hasonlítanám. A cégnek új hőse is van, *Shadowman*, akit egy, a *Turok*-hoz hasonló környezetben irányítasz egy igazi 3D akciójáték keretén belül.

A hajdanán és mostanában újra fényesen tündöklő *Activision* jól felvértezte magát az *Quake*-kel és *Hexennel*. Sorra jönnek a *Quake 2* küldetéslemezek, valamint az ugyanerre a motorra épülő *Sin* is hamarosan napvilágot lát. A Kalisto és a Gaumont fejlesztésében készül a *Fifth Element* – maga a játék egy „sima” 3D akció, ám a film történetére húzva

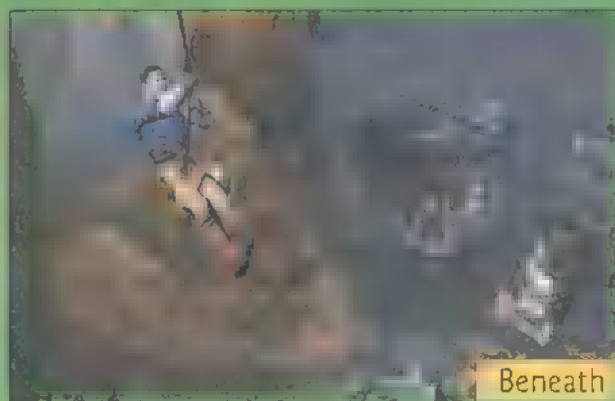
egész ígéretes, de legalábbis lendületes. A Kalisto készíti az *Ultimate Race Pro* folytatását is *UR Rally* néven – nagyon baró! A *Fighter Squadron: Screamin' Demons Over Europe* repeszim lesz Európa poros egein, további folytatásként pedig a *Heavy Gear* és a *Heretic* második részét érdemes kiemelni, de készül a régi



Shadowman

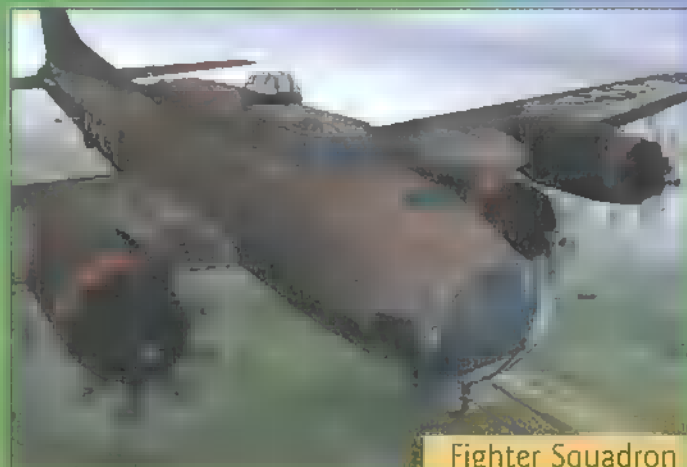
arcade játék felújítása, az *Asteroids* is. Tölre ígérik, így nem sokat tudni az *Interstate '82*-ről, a *Legend of the Five Rings: Ronin* és a *Third World* RPG-kről, illetve a *Beneath* akció/kalandjátékról.

A *Blizzard* háza tájéka felemás képet mutat. Siri csend övezi a *Warcraft Adventures*-t – mint tudjuk,



Beneath

ejtették, nem fejlesztik tovább. Ugyanakkor hatalmas ovációval nyomják a *Diablo II*-t, amely – reményeik szerint -- a *Diablo* hatalmas sikerére tör (közel másfél-millió doboz kelt el világszerte). Az már biztos, hogy nem jelenik meg idén, mint ahogy az is, hogy öt új karakter (*Amazon*, *Paladin*, *Sorceress*, *Barbarian* és *Necromancer*), négy új város, fegyverek, varázslatok, pajzsok, szörnyek és nem-játékos karakterek tarkítják majd az alaposan átdolgozott grafikát (multiplayerben lehetsz a szörnyekkel is!). Persze úgy teljes a kép, ha a



Fighter Squadron

Entertainment Expo



Shadowpact

Starcraftot is tovább gombolyítják, így nem csoda, ha még ez évben megjelenik a *Brood Wars* kiegészítés (24 új scenario, hat új egység stb.).

A Game, Net & Match tenisz sem rossz, ám kétségkívül a *Settlers III* a *Blue Byte* ütőkártyája ebben az évben (lásd a részletes előzetest). Harmadik címük a *Shadowpact*, ami egy megmagyarázhatatlan stílusú – talán az RPG/kaland és a real-time stratégia öszszegyúrása – játék.



Myth 2: Soulblighter

A tavaly év (vagy már inkább az idei?) egyik legnagyobb valósidejű stratégiája a *Myth: The Fallen Lords* volt. Nos, jön a folytatás a Bungie-től, *Soulblighter* alcímmel. Tovább finomították a grafikát és a valóságűséget, lesz „háttérlet” (szétpofozható madarak, csirkek stb.), pusztító tűz, új varázslatok, 3D surround hangok, harcolhatsz várakban is, valamint alakítanak a multiplayer részen is...

A *Cryo* viszonylag kicsiny kiadónak számított eddigi képzeletében, mostani kínálatuk láttán azonban kissé megnöttek a szememben: négy vadi új játékon is



Myth 2: Soulblighter

dolgoznak, de akadnak továbbiak is, amikről még nem hallottam (mint például a Ravensburger-féle társasjáték, a *Scotland Yard* pécsítése). *Riverworld* címmel Philip José Farmer sci-fi regényein alapuló real-time 3D stratégia készül mintegy 400 interaktív karakterrel

– amolyan világepítő fajta játék, mint mondjuk a *Civilization* volt. A *Saga – Rage of the Vikings* szintén stratégia, csak éppen a vikingek világában játszatsz, míg a *Forbidden City* az Egypt 1156 B.C.-re hasonlít leginkább. Egy Kinában található Tiltott Városba kalauzol el a 3D renderelt kalandjáték, amely inkább az ismeretterjesztésre, a multimédiára épít, persze az ámulatba ejtő *Cryo*-féle grafikával. Erős címnek ígérkezik a *Ring*: igazi komolyzene ihlette a készítőket e sci-fi kalandjátékra (Wagner zenéjét Solti György vezényli). Négy



Ring

különböző karaktert irányítasz hat univerzumban, gyönyörűen renderelt 3D környezetben.

Azt hihetnénk, az Eidos már mindent letarolt a Core Design által készített *Tomb Raider* sorozattal. Hát nem, az *Unfinished Business* után jön a *TR3*, amely első ránézésre szinte alig változik a második részhez képest



Commandos 2

(kivéve a főhőst, akit megint új néni képvisel). Lara ezúttal Nevada sivatagjaiban és a Csendes Óceán szigetvilágában barangol... Erre a játékra is, mint a mostaniak nagy részére, csak annyi igaz, hogy szebb és érdekesebb lett, új pályákat, fegyvereket kapott, de semmi extravagancia. Finomították a textúrákon, a tükröződő és átlátszó felületeken, lesz eső és hó, színes fények, új ellenfelek garmadával. Visszatérve az Eidosra, mint a manapság meglehetősen nagyméretűre (Lara



Daikatana



Tartan Army

kebelméretére) duzzadt kiadóra, lesz azért újdonságuk is bőven. Itt van például az *Anachronox*, egy sci-fi világban játszódó szerepjáték 3D-ben – továbbfejlesztett Quake II motorral. Az igazi Quake II technológia persze a *Daikatana*-ban forr majd ki: a John Romero vezette Ion Storm mesterműve egészen kivételes játékmenetet, mesterséges intelligenciát (a négy különböző világban játszódó történetben akár computer által vezérelt segítőtársainkkal is nyomulhatunk), változatos fegyvereket és szörnyeket ígér – talán decemberben az újbóli halasztás után. A napokban jelent/jelenik meg a *Commandos* (Második Világháborús stratégiai kommandós játék), a *Final Fantasy VII*, és hamarosan a boltokban az Ion Storm másik játéka, a *Dominion* („hagyományos” stratégia izometrikus felülnézetben). Tetszik a *Gangsters* alapötlete: a 20-as évek Chicagójába kalauzol, elsősorban stratégiai elemekre épül, afféle *SimCity* gengszteres kivitelben (*SinCity* ©). Szép, futurisztikus környezetben játszódó, 3D akció/kalandnak ígérkezik az *Omikron*, fantasy világban játszódó RPG-nek a *Revenant*, míg a skót felvidék sötét kora az alapja a *Tartan Army* című, 3D-s stratégiai harci játéknak. A *Thief* igazából egy Quake-hez hasonlítható akciójáték, amelyben nem az esztelen öldöklés a lényeg, hanem a kaland és a fifika, a lopakodás és tolvajlás mestersege. A *Warzone*



Warzone 2100

2100 zárja a kiadványainak sorát, amely egy *Battlezone* klón, a maga saját real-time 3D stratégia elképzelésével, sztorijával.

A következő cég is nagy falat, mégpedig a legnagyobb: az *Electronic Arts* hatalmasra építette birodalmát, annyi játékot adnak ki, hogy tényleg csak a legérdekesebbeket említem meg (csak a sportsorozatban annyi cím készül, ami elég lenne egy nagyobb cég tel-



Need For Speed 3

jes árukinálatának). Ami engem a leginkább érdekel, az a *Need for Speed 3*. Ki lehetett próbálni, igaz, csak egyetlen pályát, az viszont nagyon tetszett (ismerőseim tudják, hogy nem vagyok elkötelezett híve a NFS sorozatnak, elsősorban azért, mert nem kedvelem az ennyire arcade jellegű, a szimulációra fittyet hányó programokat). A harmadik rész azonban jól sikerült, visszatértek a konkurencia Test Drive receptjéhez, azaz nem körpályákon, hanem pályaszakaszokból álló hosszú utakon folyik a verseny. Tényleg intelligensek a zsaruk, jól sikerült a kocsi mozgása, a grafika fenomenális, úgyhogy jöhet a *Hot Pursuit!* Ha már a technikai sportoknál járunk, említésre méltó még a *Moto Racer 2* (az enduro is színre lép), a *Road Rash 3D* (egyelőre csak PlayStationre), a *Nascar 99* (szintén csak PSX és N64), a *Fighter Legends: Europe 1944* (II. Világháborús harci repszim) vagy a *World Air Power: Israeli Air Force* („izraeli légerő szimulátor” hét géppel, közepkeleti konfliktusokkal).

A Dreamworks stúdiójából, az azonos című film alapján készülget a *Small Soldiers* (a film igazi Jurassic Park, csak kifordítva: Toy Story-szerű, renderelt játékkatonák harcolnak húsvér szereplőkkel. Felülnézeti akció/stratégiai játék lesz, elsősorban kicsiknek. A méltán híres, bár lassan egy évet csúszó *Populous* harmadik része új alcímet kapott, mindenki felejtse el a *Third Comingot*, helyette vésse agyába a *The Beginning-et*. Remélhetőleg ősz tájékan találkozhatunk majd vele. A *SimCity 3000*-ről és az *Ultima: Ascension*-ről külön oldalon olvashatsz, úgyhogy az „erősportok” ismertetése előtt már csak Sid Meier új próbálkozása, az *Alpha Centauri* marad. Sid erőssége a *Civilization*, így most sem téved más vizekre, segítségével igazi 22. századi kolonizálást élhetünk majd át.

Végül, ami a sportszakosztályt illeti, sok az európai ízlésnek talán nem annyira megfelelő anyag (*Madden NFL 99* rögbi, *Tiger Woods 99* golf, *NCAA Football 99* rögbi és *Triple Play 99* baseball), minket



Fighter Legends

jobban érdekel a *Knockout Kings 99* (Muhammed Ali, Holyfield, Sugar Ray „szimulátor”) vagy az *NHL 99* (a szokásos ez évi finomítások hokiban).

A Fox Interactive Európában az Electronic Arts kötelékébe tartozik, bár a címek láttán van egy olyan érzésem, hogy hamarosan nem csak a tengerentúlon veti meg a lábát. Újabb résszel bővül az X-Akták, most már nemcsak az *Unrestricted Accesstől* borsódzhat a hátunk, hanem a *The X-Files Game* kalandjátéktól is. Kétfajta filmhívő tárbort is magához ránt az *Alien VS Predator*. A 3D akciójáték (Quake-klón) mindkét film elemeiből és szereplőiből csipeget.



Alien VS Predator

Volt már jobb színben is az *Empire*, most azonban igencsak vegetál, már ami az új, ötletes játékokat illeti. Persze lehet, hogy csak azért látom így, mert sorra adja ki régebbi játékaiknak újabb – s meg kell, mondjam, jobb – részeit, változatát. Ilyen például a *Pro Pinball* sorozat *Big Race USA* része, vagy a halom



Apache Havoc

stratégia (*Operational Art of War*, *Fields of Fire*, *101 Airborne*, *Tribal Rage*), illetve repülőgép szimulátor (*Mig Alley*, *Apache Havoc*).

A *Gremlin* sem túl agresszív cég, bár azért szép csendben meg-megjelentet egy-egy kiugró címet (mint amilyen például a *Motorhead* volt). A *Buggy* afféle autóverseny-őrület, amilyenek a *Micromachines V3*-nak lennie kellett volna. Elképzelhető, hogy még ebben az évezredben elkészül a *Hardwar* (azért „gunyoroskodom”, mert már vagy egy éve ígérgetik a megjelenést), amely egy futurisztikus repszimszerűség. A *Blade* fantasy világban játszódó akció-kaland, egész szép 3D grafikával. *Gremlin*nek nem csináltak még igazi stratégiai játékot. Nos, a *Tribal Lore* ilyen lesz, mégpedig nagyon tetszetős 3D kivitelben: kelta, viking és nomád törzsek fejlődésében vehetsz részt, amolyan *Populous* stílusban. Egy fantasy RPG-t is készítenek *Soulbringer* néven



Blade

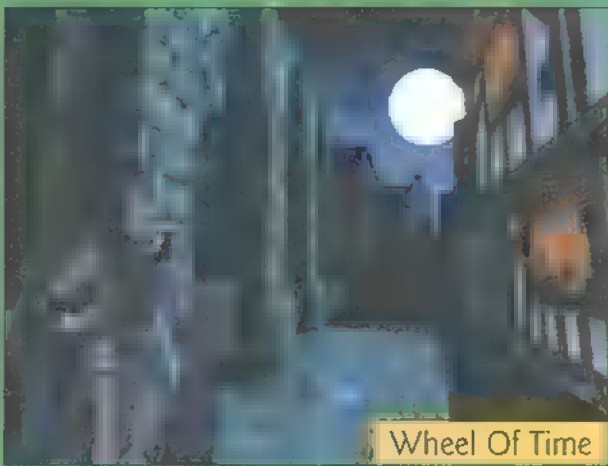
(nagyon baba grafikával), illetve hamarosan megjelenik egy bohókás stratégiai játék is, a *Tanktics*. Persze tovább viszik az Actua sportcímeket is: a foci, a hoki és a golf mellett tenisz is készül.

Újabb kemény dió a *GT Interactive*, amely a pletykák szerint megvásárolni készül a Virgin Interactive-ot (mások szerint az Eidos is jó eséllyel pályázik az üzlet megkötésére). Addig is van „néhány” programja, ezek közül számunkra a legizgalmasabb mindenképpen a *Duke Nukem Forever* (lásd a külön írást). A *Blood II: The Chosen* a Monolyth „gyermeké”, s bár sokan elismerően nyilatkoznak róla, nem keltette fel különösképpen a figyelmemet. A *Dark Vengeance* is hasonló 3D akciójáték lesz, nem is beszélve a *Prey*-ről! Elkészítik a *Lode Runner* folytatását is, 3D izometrikus nézetben. A *Rebel Moon Revolution* címmel jön majd egy „militaris” környezetben játszódó, hangfelismeréssel, csapatjátékkal büszkélkedő real-time stratégia. Az Unreal motorra épülő, RPG elemekkel megtűzdelt, 3D akcióstratégianak készül a *The Wheel Of Time*, amely egy fantasy regényen alapul. *Oddworldben* folytatódik *Abe* kalandozása is *Abe's Exoddus* címmel. Akik meg bírják „valósídivel”, esetleg szentelhetnek egy kis figyelmet a nem túl szép grafikájú, a világ meghódítása előtt időben játszódó *Tides of War*-ra, illetve a hamarosan megjelenő *Youngblood*-ra. Hasonló kategóriába tartozik a méltán elhíresült filmből mintázott *The War of*



War Of The Worlds

The Worlds (Világok háborúja) – a grafika nem igazán mai, de a film megszállottjainak mindenképp érdekes stratégia lesz. Kísértetiesen hasonlít az *Extreme Assault*-ra a *Missing in Action*: „helikopáterrel” nyomulsz, lösz, mint barom, a grafika állat. Autós akciójáték lesz a *Powerslides*, amely amolyan autó-gladiátor-szerűség, szuper grafikával, akrobata mutatványokkal. Hasonlóképpen autókkal machinál a *Trans-Am Racing 68-72*, csak itt inkább a 60-as, 70-es évekbeli, kasznis versenyautók szimulációja a lényeg. A *Total Annihilation*nek is lesz/van újabb kiegészítése, a *Core Con-*



Wheel Of Time

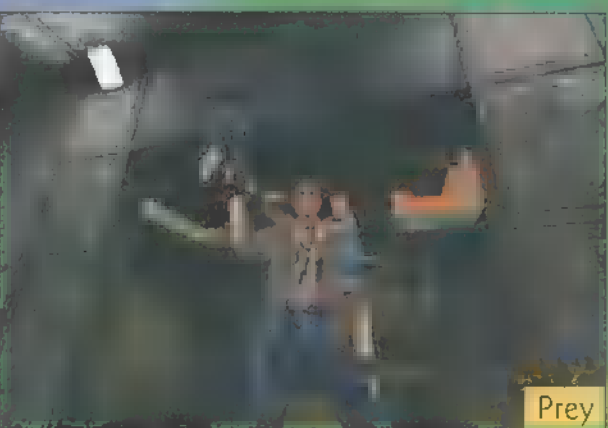
tingency és a *Battle Tactics*, de a Cavedogtól várható két új játék is, az *Amen* és az *Elysium*.

Az *Infogrames* és az *Ocean* „összebujásának” eredménye a nagy mennyiségű játékokban látszik, melyek közt igen széles a „típusválaszték”. Legnagyobb durranásnak az *Amazing Studios* rég elveszettnek hitt *Heart of Darkness* című eposza tűnik: vérbő platformjáték páratlan ötletekkel és humoros grafikával – erről magad is meggyőződhetsz, játszható demót találsz az E3 CD-nken! A *Fighter Duel 2.0 II*, Világháborús dog-fight repszim, Trau kedvence lehet, de sajnos csak 1999-ben várható. Hasonlóképp remeknek tűnik az *F-22 Total Air War*, amely az F-22 ADF folytatásaként könyvelhető el (utóbbihoz hamarosan megjelenik egy *Red Sea Operations* kiegészítő CD is), azzal a különbséggel, hogy nem pusztán repülőgépet vezetsz, hanem egy komplett „háborút”. Lesz egy shoot'em up játékuk, az *Aeronuts*, egy RPG, a *Hexplore* (lásd a külön cikket), illetve őszre ígéri a nagy reményű *Outcastot*, egy stratégia-akció egyveleget lélegzetelállító grafikái és történeti megoldásokkal (nézd meg a páratlan vide-



Rebel Moon Revolution

ót az E3 CD-nl). *Prost Grand Prix '98* címmel lovagolják meg a Forma 1-es autóverseny-mániát (nem tűnik igazi nagy áttörésnek), illetve *Canal+ Soccer 99* néven a foci VB-t. A *Jest* kedves kis platformjáték lesz (amolyan Rayman-féleség bohóc 3D-ben), hasonlóképpen a *Space Circus*hoz (eddig más néven futott, nem jut eszembe). Szintén a nyugodtabb stílus szerelmeseinek csinálják a *Wetrixet* (Tetris-szerűség 3D-ben, új ötletekkel). A *Rushdown* az extrém sportok kedvelőinek



Prey

nyújt majd kikapcsolódást három sportágban (kajak, mountain bike és snowboard), s visszatérve az autókhoz, *V-Rally* néven is jön egy játék (címeből hamar kiderül, milyen).

Az *Interactive Magic* hozza a szokásos formáját, azaz elsősorban stratégiai játékokat készít. Elméletileg már megjelent az *Industry Giants*, és jön az *Ancient Adversaries* kiegészítő a *Seven Kingdoms-*



Powerslides

hoz. A magyar fejlesztésű *Theocracy* az azték kultúrában játszódik, a *Malkari* pedig egy körönkénti űrstratégia lesz. Nem feledkeztek meg a repülőgép szimulátorokról sem, erre jó példa a *Carrier Strike Fighter* és *Ultra Fighters*, utóbbi futurisztikus repszim. Interneten játszható program például a *War Birds*, illetve övök az állítólag szintén magyar fejlesztésű, *Vangers* néven futó, felülnézeti autóverseny (à la *Ignition*).

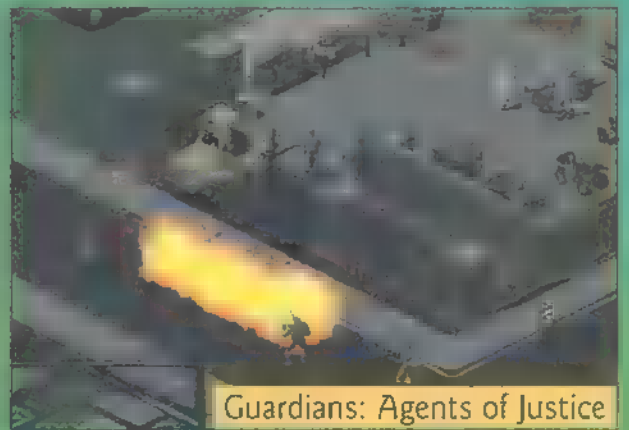
Az *Interplay* sem állt meg a növekedésben, így szinte csak felsorolom, mi várható tőlük. A *Baldur's Gate 3D-s* AD&D-RPG a *Sword Coast/For-*



Messiah

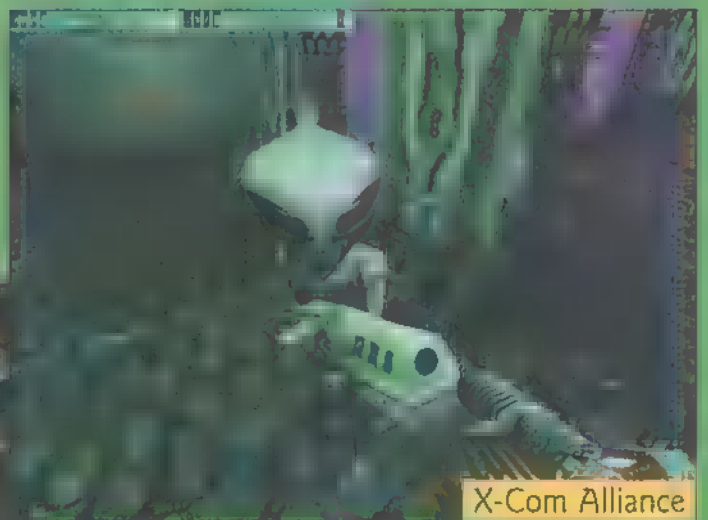
gotten Realms világban játszódik. Az *A.I. (Alien Intelligence)* real-time stratégiában (a *Master of Orion II*-höz hasonlítják) egyaránt lesznek csaták a földön és az űrben. A *Shiny* (az MDK készítője) dolgozik a *Messiah* címen: akció-kalandjáték lesz egyedülálló RT-DAT (Real-time Deformation And Tessellation) technológiával, amely a szereplők valós idejű modellezésében játszik szerepet. Jönnek persze folytatások is: *Fallout II*, *Descent III*, *Virtual Pool 2*, és továbbra is meglovagolják a *Star Trek* sorozatot (*Starfleet Command* stratégia, és *Vulkan Fury* kaland).

Nem tudom, mit gondolják a *Microprose* felől: az egykoron pompás fényben tündöklő, nagy hagyományú cégnek valahogy mostanában nincsenek igazán nagy dobásai. Ő is belekezdett a régi címek „lenyúzásába”, értem ez alatt a *Falcon 4.0-t* (jó-jó, azért ezt talán mégsem sorolnám a „kopasztásos” anyagok közé), a *Mechwarrior 3-at* (mely



Guardians: Agents of Justice

szintén sokat fejlődött) és a *Star Trek: The Next Generation* sorozatot (a *Birth of the Federation* körökre osztott stratégia lesz, a *Klingon Honor Guard* pedig 3D akció). Gyorsan meg is cáfolom előző nyavalygásomat, s közhírré teszem, hogy készül a *Gunship III* az eredeti fejlesztőkkel. Az *X-Com* sorozat is megér egy misét, hiszen két érdekes fejlesztés is készül a sztorira: az egyik az *Alliance* (3D akciójáték Unreal engine-re, *X-Com* környezetben), a másik pedig az *Interceptor* (űrhajó-szimulátor, stratégia és akció keverék) alcímet viseli. Télre ígéri a *Starship Troopers* film játékosított változatát (szigorúan akció), de készülget a *European Air War* és a *Top Gun: Hornet's Nest* repszim és a *Guardians: Agents of Justice* stratégia.



X-Com Alliance

Régóta a játékipiacon van már a *Microsoft*, ám egyre jobb és jobb cuccokat jelentet meg. Jó példa erre az *Age of Empires*, amelynek jön a második felvonása (*The Ages of Kings*), a *Combat Flight Simulator*, amely a FS alapjaira épülő harci repszim lesz (még egy repülő: *Fighter Ace*), vagy a *Close Combat 3*. Az *Urban Assault* sem lesz csúnya, bár a *Battlezone*-jellegű ötlet már nem túl eredeti. A *Monster Truck Madness 2* után hamarosan jön a *Motorcross Madness*, amely az



Pinball Arcade



Motocross Madness

általam eddig látott legjobb motocross szimulátor (jó fél órán át nem tudtam elszabadulni a force feedback-es botkormánytól). Akad még két nosztalgiazó proggi: *Revenge of Arcade* cím alatt régi játékokat írtak át PC-re egy az egyben, illetve *Pinball Arcade* címmel régi-régi stílusú flipperasztalokkal játszhatunk. A Microsoft hamar rájött, hogy nagysága révén remekül tud értékesíteni hardware kiegészítőket is: hangfalakat dob piacra *Digital Sound System* néven, és készül egy *force feedbackes* kormány.

Visszafogott volt a **Mindscape** standja, legalábbis ha leszámítom két nagy, idei durranását, a *Panzer Commandert* és a *Team Apache*-ot (hiszen ezekről már részletesen írtunk). A *Creatures 2* elsősorban kicsiknek szóló „virtuális életszimulátor”, a *Blackstone Chronicles: An Adventure in Terror* egy nyomozgató, logikai kalandjáték, a *Rat Attack* pedig 3D platformjáték lesz. Folytatódik a *Warhammer* sorozat *Chaos Gate* címmel (hm... erről a kapuról nem tudok ☺), a „generális” széria *People's General* név alatt (a PG2 motorjára épülő, körönként stratégia 2005-ben játszódik Földünk keleti féltékéjén), a Su-27-es repülőgép szimulátor pedig *Flanker 2.0* néven éled újjá. Szintén Trau kedvében jár a *Fighting Steel* hadihajó



Creatures 2

szimulátor, amelynek kormánya mögött a Második Világháború csatáit élhetjük át.

A **Psygnosis**, amióta „leszállt a nyakáról a Sony”, még nagyobb lendülettel próbál talpon maradni. Feltehetőleg ez sikerülni is fog, mert akad jó pár érdekes anyaga. A *Drakan* volt az egyik fő attrakció: nagyon szép 3D akció-kalandjáték némi fantasy környezetben (hasonlóan gyönyörű az *O.D.T.* is, pici RPG-karakteres beütéssel). Akció-stratégia a *Global Domination* (az alpha változatot Pelace már ki is próbálta). A 80-as évek egyik sztárja ősszel tér vissza hozzánk (*Sentinel Returns*): a nagy felhajtással készülődő, 3D stratégia zenéjét John Carpenter írja.

A Psy megpróbálkozik egy újabb területtel, mégpedig a harci szimulátorokkal: A *Wings of Destiny* és a *Nations Fighter Command* egyaránt a II. Világháborúba repít, míg a *Panzer Elite* ugyanebben az időben ját-

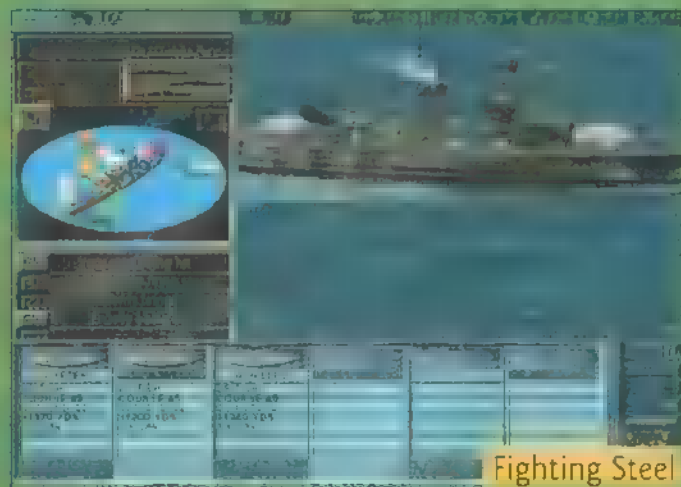
szódik, de egy tank botkormánya mögé ültet. Nyomulnak tovább a *Formula 1 '98*-cal, s az autóversenyek palettáját a *Newman Haas Racing*gel bővítik (csak éppen most az Indycar a szintér). Úgy tűnik, van még keresnivaló a biliárd-szimulátorok területén is, *Expert Pool* néven jön egy 3D-s változat, benne egy halom, különböző biliárddal – s ha már a sportoknál járunk, meg kell említeni a *Pro 18: World Tour Golf*-ot, a *PFA Soccer Manager*-t és az *Adidas Power Soccer*-t is.



Newmann Haas Racing

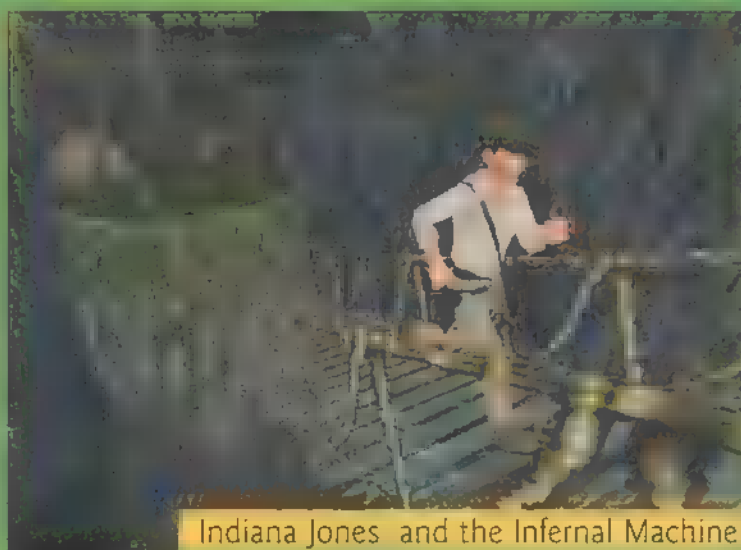
A **Red Orb** standján a legérdekesebb a *Prince Of Persia 3D* volt, de ez csak 1999 elején várható. Hamarosan kiadják viszont az *Extreme Warfare* real-time akciót (ami azért közel áll a stratégiához), készül egy *Baja 1000 Racing* (nem, nem a magyar városról nevezték el az off-road autóversenyt), illetve folytatódik a *Warlords* a harmadik résszel.

A **Take 2 Interactive** rettentően nyomatta a *Space Bunnies Must Die* (Dögöljenek meg az űrnuszik) című, 3D akció-lövöldözős játékát (humoros játékmenet,



Fighting Steel

nagymellű csaj, minden, ami kell). 3D futurisztikus autóverseny lesz a *TTT (Thrust Twist 'n Turn)*, manga-jellegű grafikájú, 3D akció-platformot kapsz a *Monkey Hero*-ban, és jön a *Montezuma's Return*, a 80-as évek egyik nagy játéka 3D-ben kicsinosítva, illetve a *Terra Victus* nevű real-time stratégia.



Indiana Jones and the Infernal Machine

Tuti, hogy bejött a **Ubi Soft**-nak a tavalyi év, mert most rengeteg, elsősorban jópofa, új fejlesztésbe investáltak be. Itt van mindjárt a *Rayman 2*: immár 3D-ben nyomulhatsz a platform játékokban. Hasonló motorra, sok ügyességre, rajzfilmfigurákra épül a *Tonic Trouble* platform-kalandjáték. Lesz egy poénos autóverseny-őrületük, a *SCARS*, egy vérbeli 3D akció-lövöldözős háborús *Shadow Gunner* néven, de fejlesztenek teniszprogramot is (*All Star Tennis '99*). Emlékeztek még a Playmobilra? Na, a LEGO után erre is rátaláltak a szoftveresek, a Ubi egyszerre vagy háromféle játékot is készít belőlük (a *Hype: The Time Quest* talán a legjobban eltalált, a többi inkább kölyköknek való).

Végezetül pedig lássuk a **Virgin Interactive** háza táját: lehet, hogy vannak bajok, de azért akad nagy



Terra Victus

durranásuk bőven. Elég csak annyit mondanom, hogy *Command & Conquer*, és máris mindenki a *Tiberian Sun*-ra izgul be, vagy annyit, hogy *Dune 2000*, amely elméletileg július végére várható, már

ha akkora ökor a kiadó, hogy nyár közepén megjelenteti (nem lesz). Aztán ne feledkezzünk meg a *Lands of Lore III*-ról sem, vagy egy másik RPG-ről a *Swords & Sorcery*-ről. Aki jobban kedveli a stratégiát, annak tudom ajánlani a *Duel: The Mage Wars* címűt (kelta, görög és középkori tájakon), vagy a *Dawn of War*-t. A hozzám hasonló, autózni vagy motorozni szerető lelkek bizonyára lelkesen üdvözlnek majd a *Professional Sports Car Racing*-et és a *Superbike World Championship*-et, repszim-őrültek várhatják az *F-16 Agressor*-t, foci mániákusok pedig a *Viva Soccer*-t. És akkor még nem beszéltünk a

LucasArts cuccosokról! A *Rebellion*ban csalódottaknak készül, sokkal szebb grafikával egy igazi stratégia, a *Force Commander*. A *Grim Fandango* ezzel szemben bolond kalandjáték, a *Rogue Squadron* pedig akciójáték Luke Skywalker X-Wingjében. Az *Indiana Jones and the Infernal Machine* egy igazi

„Indiana Jónás”-féle akció-kalandjáték egzotikus tájakon – pont olyan, mint amilyen a *Tomb Raider*, s amit már réges-régen el kellett volna készíteni a LucasArtsnak (nem értem, miért hagyták ki eddig).

Hölgyeim és uraim, ennyi fért bele 10 oldalas E3 összeállításunkba. Ha kimaradt a kedvencük, ne csüggedjenek, szeptemberben Európára figyel majd a játékipar, hiszen Londonban újra megnyitja kapuit az ECTS, ahol többek között majd megtudhatjuk, hogy a fent felsorolt játékok mennyit késnek! ☺



Trespasser



AZ ELVESZETT VILÁG FOLYTATÓDIK

A Dreamworks még csak három éve létezik, de máris maga mögött tudhat jó pár figyelemfelkeltő játékot – igen magas színvonalon valószínűleg meg egyáltalán nem hétköznapi ötleteiket. Amin viszont most dolgoznak, az minden képzeletet felülmúl! Elkészítik ugyanis a Jurassic Park (digitális) folytatását, mármint a harmadik részt! Az akció/kalandjáték ott veszi fel a történet fonalát, ahol az Elveszett világ véget ért: egyedül vagy az InGen szigetén, a B helyszínen, és egyetlen célod, hogy élve kijuss onnan.

Hogy a történeten kívül mi ebben a fantasztikus? Például a játék saját fejlesztésű motorja, amely sosem látott hitelességgel próbálja meg visszaadni a fizika összes jelenségét. A Trespasserben minden a valós fizikai világ része: a tárgyaknak tömegük van, erők hatnak rá-

juk, ennek megfelelően kerülnek kölcsönhatásba egymással vagy akár velünk! Felejtétek el az eddigi 3D-s lövöldözős játékok képi és hangvilágát, ahol ritkán bukkant fel egy-egy felvehető, eltolható dolog. Itt minden teljesen más lesz: ijesztően realisztikus!


Magyarázkodás helyett inkább elmesélek három játékrészt, amit a Dreamworks standján illusztrációként bemutatnak. A dinoszauruszok – azon túl, hogy mindenfelé élnek a maguk életét –, ha összetűzésbe kerülnek velük, „élő szövet” módjára reagálnak, mondjuk a lövéseidre. Ez azt jelenti, hogy másképpen viselkednek a dino testrészei, ha éppen fejbe lövöd vagy ha hasba, hiszen egész teste a fizika törvényeinek engedelmeskedik; annak megfelelően ingatja a fejét, húzza maga alá a lábait, ugrik vagy hátrál. Számít, hol találsz el, hiszen a sérülései is befolyásolják viselkedését, így a harc kimenetelét. Előfordul, hogy egyetlen fejlövéstől elhasal, de ha csak a farkába trafálsz bele, attól még bőszebben támad.



Mr. Chaos

A tárgyak egymáshoz való viszonyát jól illusztrálta egy helyszín, ahol dobozok és falapok voltak egymás tetejére pakolva. Hősünk kinyújtotta a karját, megragadta az alsó dobozt, jó alaposan megrázta, mire a felső dobozok megmozdítottak – pont úgy, ahogyan annak inognia kell a Föld nevű bolygó gravitációjának megfelelően –, majd a legfelül lévő lap leesett, közben átfordult, majd ferdén, az egyik dobozra félig támaszkodva landolt a földön – félelmetesen életszerűen!

A legfantasztikusabb jelenetet egy kis tavacsánál szemlélhettem meg. A tóparton hősünk leszakított egy virágot (!), majd behajította a vízbe. S ekkor, életemben először igazi vízfodrokat láttam egy PC képernyőjén, amelyeket nem előre rendereltek, hanem akkor és ott számolt a gép. Ha a part széléről belöktem két fadarabot a vízbe, látni lehetett a két különböző objektum vízgyűrűjének központját, ha begázoltam a vízbe, én magam kavartam hullámokat. Egyszerűen hihetetlen volt!

A játék valamikor késő ősszel várható az Electronic Arts kiadásában, bár félek tőle, hogy csúszni fog, hiszen a játékmenetből szinte semmi nem volt kész, s állításuk szerint a grafika is sokat akarnak még javítani. Persze ki tudja, a Dreamworks-nél összesen százan dolgoznak (persze nem csak ezen az egy projecten), talán még behúzódnak – náluk semmi sem lehetetlen. 

Duke Nukem Forever

MINDÖRÖKKÉ, DE NEM ÁMEN!

Mr. Chaos


Két éve még megoszlott a 3D akciójátékosok tábora: Quake és Duke hívók kígyót-békát kiabáltak egymásra, akárcsak annak idején a Spectrumosok és a C-64-esek. Mindkét játéknak megvolt a maga varázsa, de mit tagadjuk, a PC-X a Duke-ot tartotta érdekesebbnek. Igaz, a technológia hamar elszállt felette, pláne a Quake 2-t tekintve, így aztán sokan leírták a Duke Nukem 3D-t. Ne vessetek azonban még keresztet rá, mert Duke új motorral, páratlan ötletekkel támad fel hamarosan!

A fejlesztő 3D Realms június 15-én jelentette be, hogy az eddig „kölsönként” Quake 2 motor helyett (a fejlesztés kezdetekor még az 1-eset használták, később tértek csak át a 2-esre) az Unreal engine-re építi tovább a Forevert. Állításuk szerint semmiféle összeveszés nem történt, mindössze üzleti megfontolásból döntöttek az új motor mellett – gondolom, az Unreal láttán úgy döntöttek, hogy a Forever is ütőképesebb lesz ezzel a grafikával és lehetőségekkel. Sokan a szívükhöz kaptak, hogy akkor alaposan késni fog a megjelenés, de nem lesz különösebb csúszás, a megjelenési idő marad 1999 eleje (bár kell egy kis idő az átállásra és főleg a sebességoptimalizálásra, hiszen pont a gépigény az, amit az Unreal szemére vetnek). Arra a kérdésre, hogy

miért nem a „házon belüli” Prey motorját használják, George Broussard, a DNF project vezetője azt válaszolta: „Rendkívül fontos számunkra, hogy a Prey legyen az a játék, ami a Prey technológiát először használja.



Az Unreal motorjával képesek leszünk időre, a Prey megjelenése előtt befejezni a játékot.”

A készítők meglehetősen szűkszavúak még a játékot illetően (magyarán semmi konkrétumot nem árulnak el), de az biztos, hogy a DN3D feelinget fogják továbbvinni. Lesz interaktív környezet (egy női segítőtárs is, jó nagy mellekkel, naná!), marad Duke hangja és humorja – a kérdésre, hogy lesznek-e sztriptíz jelenetek, a válasz a következő volt: “Hey, it’s Duke, and we’re 3D Realms”. Szóval lesznek, tutira ©. Duke valószínűleg dzsipet, jet skit, motort, repülőgépet is fog vezetni, az alapfegyverek maradnak, de természetesen sokat finomítanak rajtuk, s persze újakat is kapunk – ennyi, nincs több info, s hivatalosan mindössze csak két képet (és egy jó kis animációt) adott ki a 3D Realms: ime. 





Ultima: Ascension

A VÉGSŐ KÜZDELEM

Don Mage

Hogy mi az igazán jó fantasy akció-kalandjáték receptje? Végy egy sikeres sorozatot, találd ki egy, a befejezéshez illő sztorit, adj hozzá némi 3D-s grafikát és hangot, dobj bele egy rakás leküzdhető teremtményt, lehetőleg még nagyobb rakás fegyverrel, majd az egészet szórd meg látványos mágiával – a hatás nem marad el.

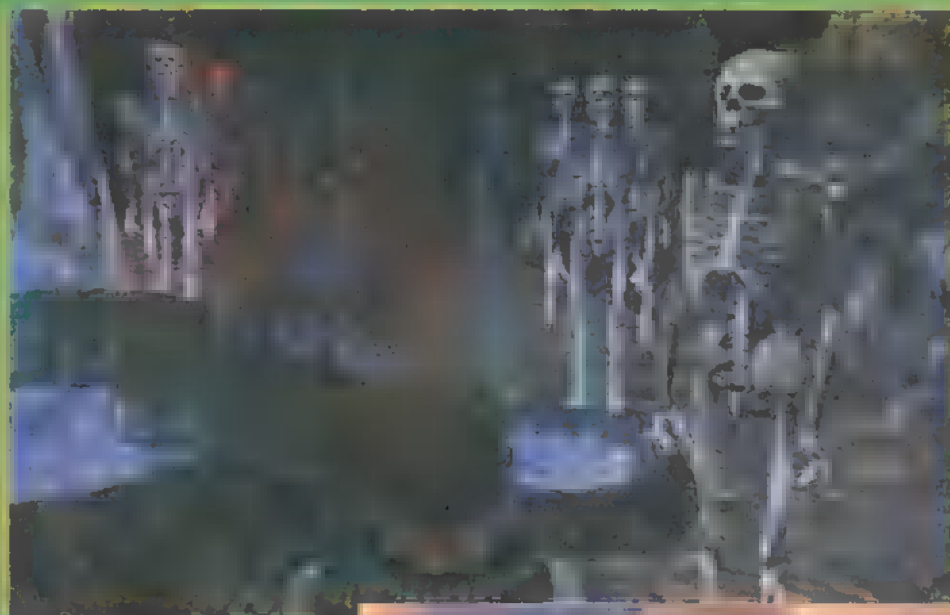
A ki ellátogatott az Atlantában megrendezésre kerülő Electronic Entertainment Expo-ra (E3), és felkereste az Electronic Arts standon az Origin sarkot, az maga is láthatta, amint a legendás Ultima sorozat alkotója, Richard Garriot maga mutatja be harmadik trilógiájának befejező epizódját, az Ultima: Ascensiont.

Mint Garriot elmondta, már a játék fejlesztésének kezdetén felismerték, hogy az Ultimának fejlődésre van szüksége. Az eddigi epizódok során mindvégig szem előtt tartották azt a szempontot, hogy a játékos igazán beleélhesse magát az Ultima világába, de a

technika fejlődését követve úgy döntöttek, itt az idő arra, hogy kitolják a számítógépes szerepjátás határait. „Tetszett nekünk, hogy a versenytársaink több akciót vittek a szerepjátékokba, de magunkban éreztük, hogy még nem dobtak be mindent.” – mondta Garriot. Az Ultima esetében ez 3D-s grafikát jelent mozgatható kameraállással, sok fényeffektet lobogó, mozgó és színes fényforrásokkal – mindez természetesen 3Dfx,

hatjuk, hogy a valósághű ábrázolással nem lesz probléma. Jó fantasy-hez méltón az Ascensionból sem maradhat ki a mágia. A varázslatokat kedvelők is megtalálhatják itt a maguk kis arzenálját, készíthetünk mágikus italokat, járhatunk rituálékat és látványos hókuszpókuszokat idézhetünk elő, hogy még jobban megkerítsük ellenfeleink életét.

A történet szerint Lord British királyságának égető szüksége van a segítségedre (na persze, mi-kor nincs...). Te meg, mint az Avatar, segítesz is.




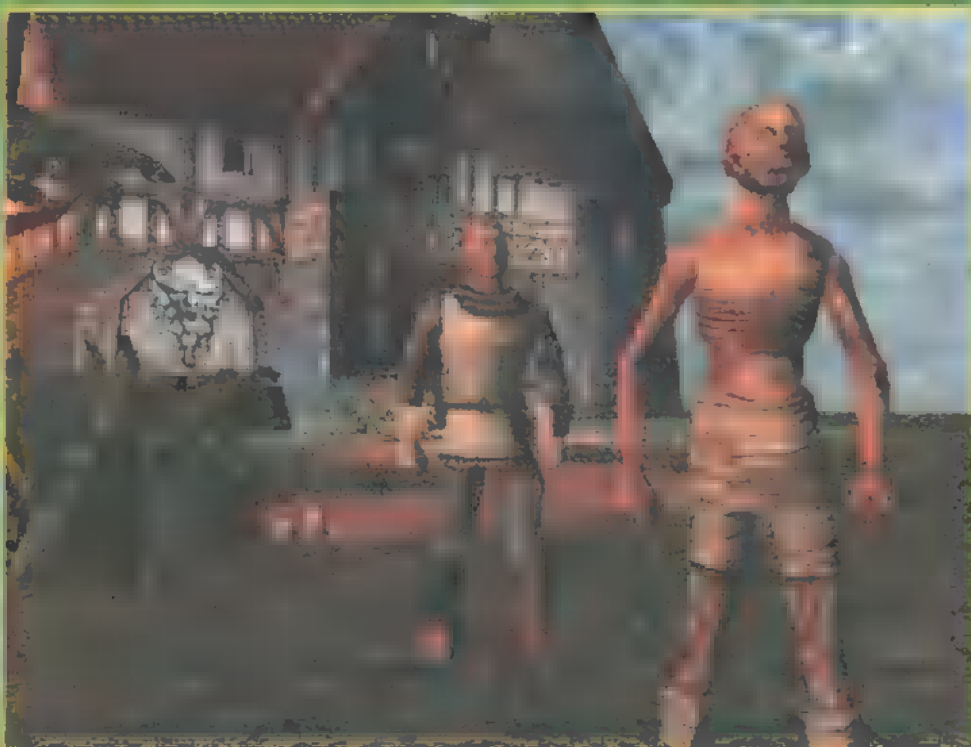
Voodoo II és AGP támogatással. Térbeli hanghatások révén hallhatjátok az előttek hullámzó tengerpartot, vagy a hátatok mögött suttogó lombok zúgását a szélben.

A játék során több mint 50 fajta fantasztikus lényvel küzdhetünk, akik vagy 40 féle fegyverrel küzdenek ellenünk (na persze ezeknek mi is jó hasznát vesszük...). Akár 100 karakter is befolyásolja a történetet, az emberek pedig nappal élik életüket, üzletelnek, dolgoznak, kalandoznak, éjszaka pedig otthonukban térnek nyugovóra. Amennyiben tehát hinni lehet a híreknek – és miért ne lehetne –, akkor nyugodtan mond-



Britanniában dúl a pestis, pusztít az éhínség. Nyolc titokzatos oszlop került felszínre a barlangok mélyéről, s a gonosz jár nyomában. Nem kétséges, a Guardian keze van a dologban. Neked kell hát végigjárnod a városok zegzugait, barlangok mélységeit, a messzi vadon rejtelmét, hogy végül megfejtsd az oszlopok titkát, véget vethess ezzel a gonosz pusztításának, és visszaállithasd az erény és becsület szentségét szerte e földön.

No tehát fantasy rajongók, tessék izmosítani az otthoni gépeket, beszerezve a legújabb 3D kártyákat, na meg persze nem árt némi audiótechnika sem, hogy élvezhessétek a hanghatásokat. Ha mindez megvan, akkor feszülten várjátok az ősz, hogy végre megérkezzen a várva várt végső küzdelem, az Ultima: Ascension. 



Mech Commander



ÚJABB „VASPARIPÁK“


Azt hiszem, joggal tarthatom az egyik legnépszerűbb játéksorozatnak a MechWarriort. A Microprose jóvoltából ez sem kerülhette el a stílusváltást, hiszen itt topog (mit topog, dübörög!) a MechCommander, az első taktikai Mech-stratégia. Igazi real-time gyöngyszem, ahol mi más lenne a feladat, mint hős lépegetőid segítségével leverni a gaz, ellenséges BattleMech-eket és segítőiket.

Alkalmam volt egy kétpályás demo kipróbálására, és határozottan kellemesen szórakoztam. A mecheket és személyzetüket természetesen neked kell menedzselni, felfegyverezni, de vigyázat, a feladatoknál tonnalimit (is) van, azaz meghatározott, hogy mekkora súlyt vihetsz magaddal! Határozottan tetszett, hogy a felfegyverzésnél választhatunk nehézfegyverzetű, nehézpáncélatú vagy ugróképes verzió között, mikor melyiket érzed a legmegfelelőbbnek. Az első pálya, a maga 3 Mech-ével és 100 tonnás limitjével meglehetősen erős volt, főleg úgy, hogy a meglehetősen egyedi irányítást is meg kellett szokni. Sajnos ezt tekinthetem a játék gyenge pontjának: kifejezetten nehézkes a kezelhetőség, a kombinációk valamelyik egérgomb + billentyű üzemmódban működnek. Biztosan meg lehet szokni, de eleinte elég

zavaró, és a kellő gyakorlat megszerzéséig hátráltatott. Ami szintén hiányzott, az a csapatkijelölés lehetősége (mint például a Starcraftban vagy a Red Alertben megszokott Ctrl+szám kombinációkkal), amely szintén nagyon hiányzik. Nem tudtam a marha lépegetőimet normálisan irányítani, néha összevissza mozogtak.



Trau

A fegyverektől függően három támadási mód van: nagy-, közepes- és rövidtávolságú, melyeket szintén csak a megfelelő kétékezes billentyűzet-egér kombinációval választhatsz ki. A végleges játékban (a készítőik ígérete szerint) akár 12 MechWarriort is irányíthatunk 30 bevetés alatt. Vásárolhatunk új fegyvereket és Mech-eket is, a javításról nem is beszélve. Nem maradhat ki a hálózati játéklehetőség sem, modemre és LAN-ra hangolva. Igazi hiánypótló játék, ámbátor kérdés, hogy a Cyberstorm 2 mellett mire fog menni. Részemről sok sikert kívánok az újszülöttnék... 



Sim City 3000


A LEGENDA FOLYTATÓDIK

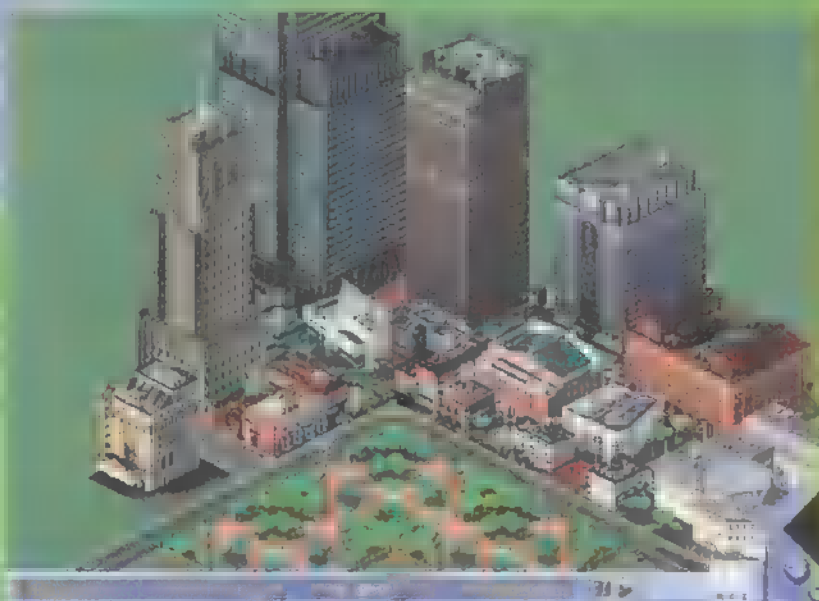
Sam. Joe

Valami bekattanhatott Jeff Braun agyában, amikor 1987-ben egy pizzabulin Will Wright-tal találkozott, és itt először hallott Wright ötletéről, hogy készítsenek egy szimulációs játékot, ahol a játékos megtervezheti, megépítheti, és „uralhatja” álmai városát. Még ebben az évben Braun beleegyezett, hogy finanszírozza a játék fejlesztését, amit „SimCity”-nek hívtak. Megszületett a kiadó, a Maxis: 1989-et mutattak a naptárak, mikorra elkészültek a játékkal. 1993-ban jött a folytatás, a SimCity 2000. 1998-ban az E3-on pedig bejelentették a hamarosan megjelenő, harmadik generációs SimCity-t, a SimCity 3000-et.

Miben lesz több az új SimCity, mint az előd volt? Menjünk sorban! A régebbi SimCity-knél mindig később, a megjelenés után jöttek ki kiegészítőkkel, mint pl. a Scenerio Editor, illetve a Grafikai Editor. A „3000” már eleve tartalmazza az utóbbit.

és most először végre használhatónak is tűnik. Semmi meglepő sincs abban, hogy már csak Win95/98, illetve NT 4.0 alatt lesz futtatható (bye-bye DOS). Az utcák megelevenednek, mászkálnak a gyalogosok, jönnek-mennek az autók. A régebbi változatoknál csak apró hangyák „hancúroztak” az utakon, most teljesen új, renderelt, 3D-s környezetet készítettek, s ha minden igaz, akkor vége a „szögletes táj” 3D világnak.

Nem csupán három alapzóna lesz – ipari, szolgáltató és lakó –, hanem újak is, mint pl. a történelmi városrész. A grafikán nagyot dobtak, szépen sikerültek a scenariók olyan híres épületei is, mint például az Empire State Building vagy a Szabadságszobor. A beépíthető térkép négyszer nagyobb, mint a SimCity 2000-é. Új épületek – pl. farm – és események várnak ránk, amelyek nem feltétlenül katasztrófák. A SimCity 2000 városai importálhatók lesznek a 3000-be – ez cool, van olyan szigetem, amit eredetileg még az első SimCity-vel csináltam CGA grafikán! 





20000 Leagues

ÚJABB HÚSZEZER MÉRFÖLD A TENGER ALATT **Sam. Joe**

2008. április 15. A Seasource2 mélytengeri kutatóhajó nagyméretű fémtárgyra bukkan a felszín alatt. Felderítő búvárcsapatot indítanak, ám a kapcsolat rövidesen megszakad a hajóval. A titokzatos tárgy már réges-régen a tengerfenéken heverhet. Mikor közelebről megvizsgálják, kiderül, hogy tengeralattjáró. Mi több, egy „N” betűt formázó címet is találnak a burkolaton, alatta a hajó nevével: „NAUTILUS”. A felderítőknak még annyi idejük sincs, hogy felocsúdjanak ámulatukból, amikor egy hatalmas lökéshullám a hajó belsejébe kényszeríti őket. Kiderül, hogy a Nautilus levegője ugyan állott, de lélegezhető – mivel az anyahajójuk nem válaszol, ezért a búvárok úgy döntenek, beljebb merészkednek a tengeralattjáróba. A szalon hatalmas üvegablakán át eléjük tárul a szomorú valóság: a Seasource2 a tengerfenéken fekszik, a roncs felett baljósan lebeg az a tengeralattjáró, amely elsüllyesztette...

A South Peak Interactive – a „Man In Black: The Game” készítője – nagy fába vágta a fejszét. Jules Verne csodálatos, örökzöld klasszikusának a folytatását készülnek megjelentetni 1999-ben. A „Húszezer mérföld a tenger alatt” számos generáció kedvence, nagyon igényesnek kell lennie tehát a folytatásnak ahhoz, hogy megfeleljen a rajongók elvárásainak. A nyúlfarknyi előzetesből úgy tűnik, hogy szerencsére ilyen. Az élő szereplőkkel leforgatott, valódi, épített díszletek között játszódó interaktív kaland nagyon izgalmasnak ígérkezik. Van benne valami hátborzongatóan érdekes, ahogy a szemünk elé tárul a csodálatos tengeralattjáró belseje, ahogy a könyvből már jól ismert és számtalanszor elképzelt Nautilus megelevenedik. Nem tudom, hány régiségboltot pakoltak ki, hogy a belső teret berendezzék, de jó munkát végeztek. A teljes hajó bejárható a gépháztól Nemo kapitány kabinjáig. Nehéz megmondani, hogy mik

renderelt elemek és hol kezdődik az épített díszlet, de a végeredmény nagyon tetszetős. A gépházban mindenhol rozsdás, a falakon szintén rozsdás foltok, de valahogy az egész mégsem fest roncsnak, hanem egyszerűen csak öreg (egy majd' 200 éves, és azóta a víz alatt lévő hajóhoz képest mindenesetre jó bőrben van). Érdekes a Viktoriánus stílusban kialakított hajó-belső végignézni: a hídon mindenhol karok és emeltyűk sorakoznak, hatalmas fa kormánykerék trónol középen, a helyiségek között szőcsövön lehet tartani a kapcsolatot. Az interaktivitás a „ha választanod kell, akkor kimerevedik a

történet, klickelsz, majd megy tovább” sémára épül. A „mászkalós” részek is jópofák, de az előzetesben minden felvehető tárgyról „messziről üvöltött”, hogy „az a valami” használható. A meglátogatható helyszínek – pl. Atlantis – sem kevésbé izgalmasak. Bevallom, először nagyon bosszankodtam azon, hogy óriási baki van a játékban: minden Verne rajongó tudja, hogy Nautilus és Nemo kapitány története nem ott ér véget, hogy a „20000 mérföld a tenger alatt” végén megszökik a három szökevény a fedélzetről. A „Rejtelmes sziget” utolsó fejezeteiből megtudhatjuk a haladkló Nemo élettörténetét, illetve végakarátát, amit a sziget lakói teljesítenek is. „Gondosan bezárták a még



mindig fényárban fürdő, csodálatos szalon ajtaját. Becsapták a fedélzeti lejáró vasfedelét, és csavarokkal erősen leszorították, hogy egyetlen cseppnyi víz ■ szivároghasson a Nautilus belsejébe. [...] Végül az elektromos fény roppant sugárzása is elhunyt, és ■ Nautilus – immár Nemo kapitány koporsója – megpihent a hullámsírban.” Nemcsak abból, hogy ■ kapitány porhüvelyének nem lelmi nyomát ■ hajón, de abból is, hogy ■ Rejtelmes – Lincoln –, sziget földrajzi koordinátáitól teljesen eltérő helyen találják meg a Nautilus-t, úgy tűnik, hogy a készítő teljes egészében ignorálták (gy.k.: figyelmen kívül hagyták) a Verne féle befejezést. (Olyan apróságokról már nem is szólna, hogy a sziget tenger alá süllyedését még egy ilyen csodálatos hajó sem valószínű, hogy átvészelte). Mondom, először bosszankodtam, de ha Verne megengedhette magának azt a feloldhatatlan ellentmondást, hogy a „20000 mérföld...” és a „Rejtelmes Sziget” történetei között kicsivel több, mint egy év telik el, és az utóbbiban Nemo már mint aggastyán tűnik fel, akkor a játék kapcsán sem szabad fennakadnunk ilyen „apróságok”.

PC X

Dark Side of The Moon



AZ ÉLET SÖTÉT OLDALA

Gigantikus kalandjáték van készülöben a SouthPeak szárnyai alatt. Ez nemcsak a játékmenet hosszúságára vonatkozik, hanem a készítés körülményeire is. Több mint 200 gép renderelt napi 24 órán keresztül, hogy a különböző helyszínek megfelelő részletessége biztosítva legyen. Előre le kell szögezniem, hogy aki Pink Floyd rajongó és a sokat sejtető cím alapján lázba jön, az gyorsan hűtse le magát, mert a két dolognak köze sincs egymáshoz.


A játék története meglehetősen szövevényes. A Galaxis túloldalán élt egy titokzatos nagybácsink, akit szintúgy titokzatos körülmények között meggyilkolnak. Amilyen pechünk van, ránk hagyja mindenét, ezzel együtt egy bányát is a Luna Crysta hold sötét oldalán. Mi természetesen teljesen tudatlanul érkezünk a titokzatos viszonyokkal és különböző rejtélyekkel behálózott bolygóra, hogy átvegyük az örökségünket. Ám van, akinek ez nem különösebben tetszik, ezért számunkra a kaland az életünkre megy. A történet lesz a játék nagy erőssége, de szerencsére ennél a programnál ez nem jelenti azt, hogy a játék többi részét elhanyagolnak. A grafika egyszerűen gyönyörűre sikeredett, re-

mélem ez a képeken is látszik majd, de egy lassabb gépen (értsd: P133) már veszettül akadozik. Szinte fotorealisztikusra sikerült a környezet, a robbanások



Pelace

meg eszementül szépek. És a játékban teljesen szabadon foroghatunk körbe!

Sajnos a programra még sokat kell várni, mert legkorábban késő ősszel jelenik meg, de lesz abból még Karácsony is. De akkor a kalandjátékok (amelyek manapság nincsenek sokan) egyik nagy durranása lehet! 



Hexplore

HARCOSOK, VARÁZSLÓK...

Pelace

Igazi RPG ma már ritka, mint a fehér holló. Most minden olyan játékot RPG-nek kiáltanak ki, amiben a karakterünk fejlődik valamit a kaland során. Valahogy így van ez a Hexplore-ral is, de még mindig ez az a program, ami legközelebb áll a régi szerepjáték stílushoz. Sajnos a csata real-time-ban zajlik, de itt legalább nem egy emberünk lesz az egész játék folyamán, hanem különböző hősök csapódnak hozzánk, akik mind más és más tulajdonságokkal bírnak.


Igaz, mindössze egyetlen emberrel vágunk neki a kalandnak, de nem kell hozzá sok idő és máris három NPC társaságában apríthatjuk az ellenfeleket. Kezdeti karakterünk egyszerű kalandozó, aki nem túl erős, nem túl okos, inkább jó közepes minden tulajdonsága. A felszedhető karakterek mindegyike különböző karakterosztályt képvisel, így más-más erősségekkel rendelkezik. Ijászunk például gyors és ravasz, ráadásul minden keskeny résbe belefér, de cserébe fizikailag meglehetősen gyenge. Harcosunk közepesen gyors, esze nulla, viszont bivalyerős. A varázsló a már többi hasonló játékból megismerhető tulajdonságokkal rendelkezik: gyenge, intelligens és

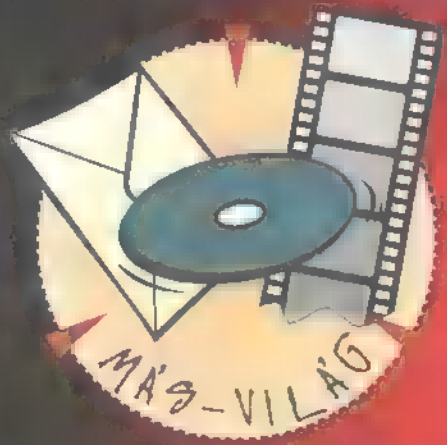
ráadásul tud varázsolni. Csapatunk tagjai meglehetősen jól kiegészítik egymást a csatákban, így érdemes nem külön utakon járni velük, bár ezt is megtehetjük (néha sajna rá is leszünk kényszerítve). A végleges verzióban állítólag 16 különböző karakter lesz.

A játék nagy erőssége a felhasználható fegyverek óriási száma. A végleges játékban összesen 120 darabot (!) ígérnek a készítőik. Minden csapattagunk több (6-7) különböző fegyvertípus közül válogathat, ami közül mi határozzuk meg, mikor melyiket használja. A játék grafikája nem sikerült túl fényesre, legalábbis szerintem, de csúnyának sem lehet mondani. Viszont cse-



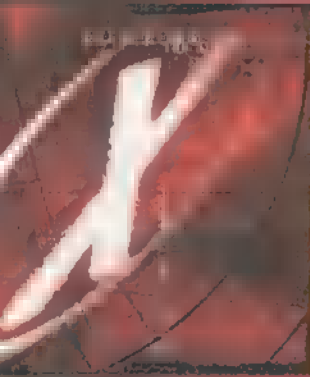
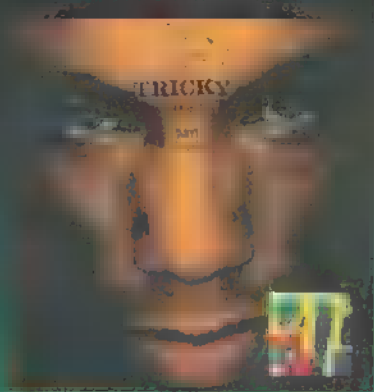
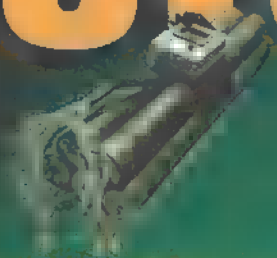
rébe teljesen 3D-s világot kapunk, vagyis szívünk vágya szerint pörgethetjük, forgathatjuk a nézőpontot. Ez különösen jól jön a titkos helyek és a fák mögött megbújó felszerelések felkutatásánál.

A programot egyedül játszva az egész csapat irányításának gondja a nyakunkba szakad, de ha sikerül még három embert összetrombitálnunk, akkor a négyes kompániát multiplayerben akár négyen is vezérelhetjük, vagyis a mi dolgunk csak egyetlen kis karakterecske életben tartása. A teljes játékidőt összesen több mint 70 órára ígérik, ami alatt akár 7000 (!) szörnyrel is találkozhatunk. Ez átlag harminc másodpercenként egy új szörnytypust jelent, változatosságban tehát nem lesz hiány. 



X-Music

GODZILLA ROVATA



Mielőtt mindkét albumra rátérnék, szeretnék felhívni mindenki figyelmét felhívni arra, hogy a két album közötti különbség az, hogy az egyik a második, a másik a harmadik. A két album közötti különbség az, hogy az egyik a második, a másik a harmadik. A két album közötti különbség az, hogy az egyik a második, a másik a harmadik.

Az itt a második részben nemcsak a két albumról, hanem a két album közötti különbségről is szólok. A két album közötti különbség az, hogy az egyik a második, a másik a harmadik. A két album közötti különbség az, hogy az egyik a második, a másik a harmadik.

Először is szeretnék megemlíteni a két album közötti különbséget. A két album közötti különbség az, hogy az egyik a második, a másik a harmadik. A két album közötti különbség az, hogy az egyik a második, a másik a harmadik.

Mindenki számára ismert, hogy a két album közötti különbség az, hogy az egyik a második, a másik a harmadik. A két album közötti különbség az, hogy az egyik a második, a másik a harmadik.

Mindenki számára ismert, hogy a két album közötti különbség az, hogy az egyik a második, a másik a harmadik. A két album közötti különbség az, hogy az egyik a második, a másik a harmadik.

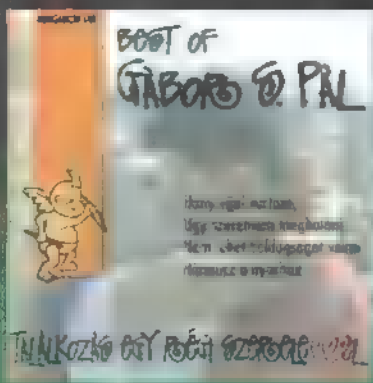
mezőre már ismert, hogy a két album közötti különbség az, hogy az egyik a második, a másik a harmadik. A két album közötti különbség az, hogy az egyik a második, a másik a harmadik.

Az itt a második részben nemcsak a két albumról, hanem a két album közötti különbségről is szólok. A két album közötti különbség az, hogy az egyik a második, a másik a harmadik. A két album közötti különbség az, hogy az egyik a második, a másik a harmadik.

Mindenki számára ismert, hogy a két album közötti különbség az, hogy az egyik a második, a másik a harmadik. A két album közötti különbség az, hogy az egyik a második, a másik a harmadik.

Mindenki számára ismert, hogy a két album közötti különbség az, hogy az egyik a második, a másik a harmadik. A két album közötti különbség az, hogy az egyik a második, a másik a harmadik.





...és a...
...és a...
...és a...

...és a...
...és a...
...és a...

...és a...
...és a...
...és a...

...és a...
...és a...
...és a...

...és a...
...és a...
...és a...

...és a...
...és a...
...és a...

...és a...
...és a...
...és a...

...és a...
...és a...
...és a...

...és a...
...és a...
...és a...

...és a...
...és a...
...és a...

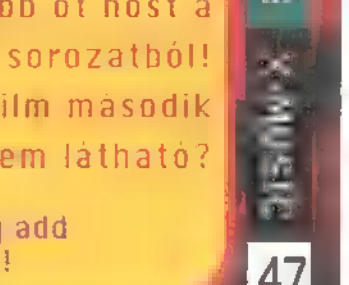
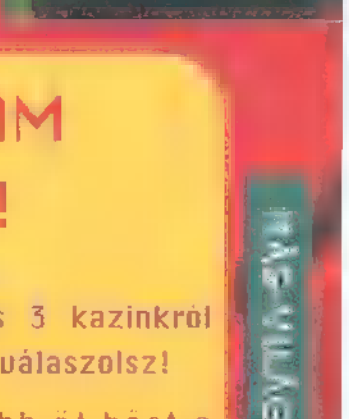
...és a...
...és a...
...és a...

...és a...
...és a...
...és a...

...és a...
...és a...
...és a...

...és a...
...és a...
...és a...

...és a...
...és a...
...és a...



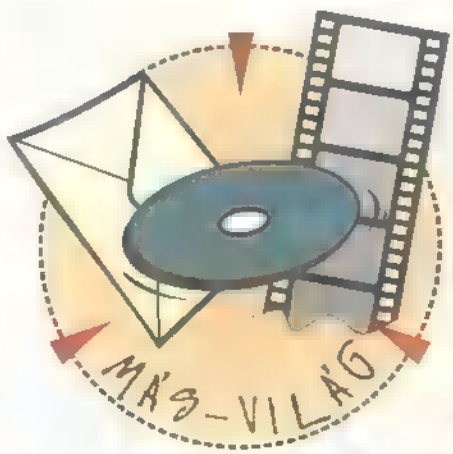
POLYGRAM JÁTÉK!

Szokásos 3 CD-nkről és 3 kazinokról mondunk le, ha helyesen válaszolsz!

1. Sorold fel legalább öt hőst a Mortal sorozatból!
2. Ki az a színész, aki a film második részében már nem látható?

Megfejtésed legkésőbb július utolsó napjaig add postára (PC-8 Magazin, 1537 Bp., Pf 386)!

MAGYAR ÉRTÉKELÉS



A réna

SOFTWARE KALÓZKODÁS

Mr. Chaos

Rendhagyó módon a múltkori, kalózkodással kapcsolatos vita leveleit szeretném közzé adni, a „rendes” Arénát a CD-n olvashatókat. Nagyon örültem a leveleknek, mert egyrészt nézeteimhez közel álló reakciók érkeztek (majd' mindenki egy véleményen van: szeretne vásárolni, de ennyiért képtelenség), másrészt pedig soha nem tapasztalt kultúráltsággal és higgadt fejjel megírt véleményeket olvashattam. Épp ezért kommentár nélkül szeretnék megosztani veletek néhány érdekesebb levelet, minden benne van, amit mindannyian gondolunk (egyetlen hozzáfűznivalóm van: ugye címeres ökor és gusztustalan üzletember az, aki a boltjában 2500 forintért, ■ saját maga által forgalmazott játékot lemásolja?). Először névvel, címmel akartam betenni a leveleket, de aztán nem is mindenki járult hozzá, volt, aki névtelenül írt, így végül is mindenhol csak egy név maradt. Viszont továbbra is várom – az esetleg eltérő – véleményeket, jövő számtól a CD-n folytathatjuk!

„Hello!

A PC-X-ben megjelent, kalóz szoftverekről szóló írásodra szeretnék pár szóban reagálni.

Először is, elvi síkon én is elítélem a kalózkodást. Ez végül is nem más, mint a lopás egy formája. A szoftvereket fejlesztő csapatoknak valóban rengeteg munkája és pénze fekszik egy-egy programban, legyen az játék, vagy bármilyen felhasználói szoftver. Az igazi tényleg az lenne, ha mindenki spórolna egy kicsit ■ programokra, megvárna, amíg olcsóbbak lesznek, satöbbi. Amit nem tudunk megszerezni, arról meg tudjon az ember lemondani. A gépet magát, a vasat sem loptokja össze az ember innen-onnan (pedig beh jó lenne egy PII-es, Voodoo2 kártyával...).

A szoftvernél viszont ■ számítógép-megszállottak igen hamar kísértésbe esnek. Hiszen sok helyen 1000-1500 Ft-ért hirdetik a legújabb játékokat CD-n, vagy 2-3 e. Ft-ért legfrissebb cuccok rippelt válogatását.

Könnyen kísértésbe eshet a mezei PC-s, akinek nem áll halomban a pénz ■ bankszámláján. Ahhoz, hogy ez megváltozzon, az anyagi lehetőségek javulása mellett a közmorálnak is gyökeresen változnia kell. Nem hiszem, hogy túl merész párhuzamot vonok akkor, ha azt állítom, mit várjon az ember a szoftverek piacán, ha az élet más területén is össznépi összekacsintás mellett általános az adócsalás, tb-csalás, áfa-kikerülés, stb. Az ügyeskedés, az állambácsi kikerülése, átrázása szinte hőstettnék számít. Egyes elemzők szerint ■ nemzetgazdaság kb. 30%-a ■ fekete gazdaságban jelenik meg. (Ilyenkor persze senki sem gondol arra, hogy ezzel 30%-kal csökkentették az óvodák, iskolák, kórházak működésének színvonalát...)

Most kicsit elkanyarodtam ■ témától, de oda szerettem volna kilyukadni, hogy a magánszemélyek között én nem várok nagy áttörést szoftver-ügyben addig, amíg az általánosabb értelemben vett morál ■ változik meg alaposan.

Üdv: Tamás”

„Hi!

Szerintem azért másolt az emberek többsége CD-t, mert nincs pénzük 8000-13000 Ft-juk megvenni az eredetit. Így inkább leiratják. Én régebben 1 évben átlagosan 50000 Ft-ot költöttem játéokra, ez 5 db eredeti játékot jelentett. Mostanában havi 1500-5000 Ft-ot költök és ez 1-5 játékot jelent. Annyi új játék jelenik meg, hogy ha mindet meg akarnám venni eredetiben, akkor havi 50000 Ft-ot kéne ráköltötenem. Erre meg nem vagyok hajlandó! Most VETTEM MEG EREDETIBEN az Úton című KRESZ oktató CD-t 3000 Ft-ért – ez szerintem reális ár. Ha az új játékok ára 5000 Ft alá csökkenne, akkor megvenném ■ progikat, de a mai helyzet szerint ezt nem tehetem meg. Ezek az árak nem MARGYAR embereknek vannak kitalálva. Szerintem más is így vélekedik.

Üdv: OliBLOOD”

„T. Chaos!

Olvastam a legfrissebb PC-X magazinban ■ 35. oldalon lévő reagálásodat. 50% adok igazat csak. A másik oldalról csak annyit mondhatok, ameddig a szoftverek ilyen drágák, addig a szoftverkészítők ne is csodálkozzanak azon, hogy ■ kalóz piac él – mivel durván 500-1500 körül egy másolt lemezt az ember megkap. Tehát az eredeti 10%-áért. Ha a programok árát levinnék erre az árszintre, a kalóz piac nem tudna versenyezni és mindenki (én legalábbis biztosan) már a jogtisztákat venné. Pl. a DVD anyagok most átlagban 10000-12500 körül mozognak, a nyersanyag kerül 12000-15000 + ÁFA-ba, a DVD tehát most még jó, csak az a gubanc, hogy egy nullával itt is több van ■ elfogadható árak mögött...

Üdvözlettel, Steve”

„Hello Mr. Chaos!

Én a software kalózkodással kapcsolatban írok. Most nézd meg az árakat, op. rendszer vagy akármi. Ha valaki szeretne megvenni minden olyat, ami érdekli, az havi több tízezer forintnyi kiadást is eredményezhet. Ki engedheti meg magának? Én tudom: az összes olyan újjgazdag, akik már eleget sikkasztottak ahhoz, hogy megvegyék. Kb. ez a helyzet, bármennyire sem tetszik. Egy-egy jó alkalmat ki lehet fogni, pl. én is kifogtam a Student Licence Programot, aminek keretében 25000 Ft-ért Win95, WinNT 4.0 WS, DOS 6.22, Office 4.3 prof., Office 95 prof., és Office 97 prof.-t kaptam. Azért mi tagadás, ez megérte. De például nézzük ■ játéprogikat, azokkal sajnos nem ez a helyzet, hiába 3-4 ezerre leengedik, még mindig drága!

Nekem ennyi a véleményem, és szerintem is megéri csócsálni a témát, de ■ software kalózkodást nem lehet megszüntetni, és nincs értelme a játékokat tízezrekért piacra dobni. Az általad a lapban említett jogtisztá játékok száma jelzi is, hogy lehetetlenség a dolog.

Üdv: Z. Tamás

U.I.: Remélem, hogy mert nem írtam név nélkül, holnap nem kopogtat a Software Rendőrség!!!!

U.I.2.: Azt a CD-t amit beküldtek nektek, elküldhetitek, majd tagadok ☺”

„Mr. Chaos!

A szoftverkalózkodással kapcsolatban szeretném gondolataimat megosztani veled. Magamról csak annyit, hogy harmadéves informatikus hallgató vagyok, és az idén volt szerencsém egy szakközépiskolában dolgozni óraadó tanárként, annak minden előnyével és gyötrelmével. Először is, ki ■ szoftverkalóz? Az, aki a leiratott cuccal üzletel is, vagy már az is, akinek van otthon olyan szoftvere, ami nem jogtisztá? Szerintem a kettőt nem lehet egy ikon alá venni. Az illetékesek mégis hajlamosak „közszerepléseik” során a két esetet összemenni. Nem mindenki azért „nyúlja” ■ programokat, hogy A4-es Audi-t vegyen majd az elpasszolt lopott cuccok árából.

A másik ok: sok szoftver kerül úgy forgalomba, hogy vacak, szutyok. Nincsen rendesen tesztelve, játszhatatlan, használhatatlan, és még sok helyet is foglal. (Erre jó példa az Office97-es Excel „beépített repülőszimulátora”. Ha egy cég hülyére veszi ■ felhasználót, akik között azért olyanok is vannak, akik azért konyítanak hozzá, akkor nincs mit csodálkozni rajta, ha a júzer úgy dönt, hogy ■ legközelebbi verzióból már csak „szerez” egyet.)

Természetes a szoftvergyártó cégek törekvése arra, hogy szerzői jogikat érvényesítsék. Én sem szívesen adtam volna oda az adatbázis vizsga-programomat némely lúzer évfolyamtársamnak, hiszen nem azért töltöttem jó pár szemgyuvasztós éjszakát ■ gép mellett, hogy aztán más csak úgy lenyúlja. Viszont ha elkezdtem volna pénzért árusítani a progit, és azzal a vizsgán megbukott volna valaki, akkor joggal jöhetett volna vissza, hogy kinyomja a szememet. Ha pénzért adtam volna, és mondjuk kértem volna érte 5000ft-ot, akkor pedig alighanem dobtak volna egy hástast ■ röhögéstől és a kutyának sem kellett volna a program. Úgy érzem, hogy valami hasonló helyzet uralkodik a szoftverpiacon is. A cégek mondanak egy árat, a felhasználó nevet, de mivel valamivel kell dolgozni otthon is, így sötétebb forrásokból szerzik be a szükségeseket. Akinek nincsenek ilyen forrásai, nos, azok megveszik a programokat.

Más a helyzet a cégeknél, ott manapság ritka ■ lopott szoftver, nekik muszáj megvenni. De egy cégnek van is rá pénze! Ha az általam használt szoftvereket meg kellett volna vásárolnom, kb. ■ 97-ik születésnapomra gyűlt volna össze rá a pénz. És akkor még nem is cseréltem volna a hardvert egyszer sem.

Évente lehet az előregedett masinákat vinni a gregusba, és venni helyette másikat. És ez az emberek pénztárcájátán hamar rövidre zárja, utána csak a „Most írok egy Office97-et, kell neked is?” kérdésre adott igenlő válasz marad, az üresen tátogó pénztárca mellett. Paradox módon ezt a helyzetet tovább gerjesztik a számítástechnikai folyóiratok és könyvek is. „Nincs még honlapod? Hogy lehetsz ekkora balfasz? Hol élsz, szatyorban?” (lehet hogy ez így kicsit erős, de a valóságot szerintem tükrözi). Nos, ■ kritizált személy erre gondolkodóba esik, és ha nagyon feszegeti a csőrét, akkor még lehet, hogy egy Internet előfizetést is megenged magának, de holtbiztos, hogy a honlapjára a gombokat már lopott Photoshoppal fogja csinálni. Mert esetleg a 30000 Ft-os nettó fizetésből már nem futná egy jogtisztá szoftverre (nem tudom, mennyi egy 4-es Photoshop, de biztos nem két fillér). Így aztán vesz egy nyers CD-t 400 Ft-ért és ■ haverjával vagy ■ haverja haverjával felírja a szükséges dolgokat.



Egy másik példa: XY szakközépiskolai tanuló szülei nagy nehezen összekaparnak annyi pénzt, hogy a gyereküknek vegyenek egy aránylag korszerű számítógépet. Ezek után az illető srác olvassa a legfrissebb játékok leírását valamelyik számítógépes játékmagazinban. Ezek után, ha meg tudja szerezni a játék kétes eredetű változatát, egy pillanatig sem fog habozni. Ha akarná, sem lenne pénze megvenni. Havi két új játékot számolva (ami bőven kevés egy játékorult tizenévesnek) ez kb. 20-22 000 Ft kiadás lenne, és melyik tizenévesnek ennyi pénze, csak játékokra? Bizony leírta a haverokkal, és elereszti a füle mellett az intő szavakat. Nem fog várni két hónapot csak azért, hogy legyen egy eredeti doboza a polcon. Hiszen megnézi a demót, és máris meg van örülve a játéknak, és ha akad lenyúlható teljes verzió a környéken, akkor le is lesz nyúlva. A haveri körben mindig akad valaki, aki tud írni CD-t.

Ezzel szemben, ha elég lenne hozzá a fizetésem, én bizony megvenném a szoftvereket! Még ha aztán a progról kiderülne, hogy a telepítő CD-je csak arra jó, hogy az autó visszappillantóján hibálásson díszítés gyanánt, akkor sem kapnék tachycardiát attól, hogy egy csomó pénzt kidobtam egy szutyok programra. Persze az újságok eléggé kitesztelik a progikat, de hát az ember véleménye nem feltétlenül azonos a tesztelőével. Muszáj a tempót is követni, ha valaki nem akar végképp lemaradni ebben a szakmában. Ehhez viszont meg kell szerezni a legújabbat mindabból, amiben utazik vagy utazni szeretne az ember. Gondold csak el, hogy milyen informatikus lenne belőlem, ha csak arra hagyatkoznék, ami a főiskolai gépeken megvan? Ha jófiúként kuporgatnék a jogtisza szoftverekre? Hát úgy bizony nem hiszem, hogy kellenék valakinek is, mint munkaerő. Gondold csak el, mekkorát röhögnének, ha valaki informatikusi diplomával azt mondaná, hogy azért nem ért a 4.0-ás NT-hez mert nem volt pénze rá, de egy főiskola sem tud mindent megvenni. Meg azért csak az a jó, ha otthon is tud az ember gyakorolni, pl. valamilyen op. rendszer teljesítőképességének határait feszegetni. Márpedig csak az lehet jó informatikus, aki tisztában van vele, hogy mi az, amit megtehet egy rendszerrel, és mi az, amitől kinyúvad az egész. Ehhez viszont a kérdéses szoftvert valamilyen forrásból be kell szerezni.

Ha egy játék ára úgy aránylana a fizetésekhez, mint most egy számítástechnikai folyóirat ára, akkor a srácok is lehet, hogy inkább megvennék a játékot. Hiszen a jogtisza szoftver mégiscsak jobb, van hoz-

zá rendes irodalom, vagy legalább valamilyen irodalom, egyéb szolgáltatások. De addig minden marad így. Persze egy számítástechnikai folyóiratnak, muszáj azt sugallnia, hogy vegye meg mindenki a játékot, hiszen ha nem így tene, a következő hónaptól csak konfetti formájában kerülhetne kereskedelmi forgalomba.

Üdvözlettel: Comee

„Sziasztok!

Olvastam az arénában, hogy várjátok az olvasók véleményét a kalóz CD-kről. Én elég sok embert ismerek, de még egyik sem ment be a boltba, hogy most veszek egy gémet. Ha megjelenik egy játék, általában tizes körül van, igaz, hogy most a Starcraft már csak 8 ezer. De miért venné meg bárki, ha forintért átíratja egy nap alatt? Azért, hogy legyen neki egy szép színes doboz a polcán? Ha valakinek vannak jó kapcsolatai, akkor bármi megvan neki 800-ból. Max akkor vesz meg egy játékot, ha az 5-6 CD-s és már éri meg átíratni. És később meg adja bizományiban, ha már megunta. De lehet, hogy ennek is van olyan feltört verziója, mi rálér a CD-re, video, nélkül. Ha egy embernek már megvan a másolt játék, vagy véletlenül megvette, akkor az már elterjed az osztályban, a suliban és így tovább...

Itt van olyan is, ahol azt mondog, hogy írni akarsz a CD-t, elmondod, hogy melyiket. Még a programot is ők adják. Csak kicsit drágább a másolás, 2500. Igaz, hogy kicsit később már lemegy az a játékoknak, de sosem annyira, hogy jobban megérné megvenni, mint átmásolni. És ha most kb. 5 ezer a Duke, ami '95-ben jelent meg, az kinek kell már? Nem hiszem, hogy várok két-három évet egy játékokra, hogy az ára kevesebb legyen, ha úgyis át tudom má-

soltatni sokkal olcsóbban. Nem tudom, hogy mit lehet tenni a kalózkodás ellen, de szerintem nem sokat, mert mindig is volt és lesz.

Agent] from Dune News

„Tisztelt Szerkesztőség!

Olvastam a júniusi számot, és láttam benne a hónap levelét („CD-jét”). Személy szerint igen furcsállom, hogy valakinek megéri, hogy elküld egy CD-t tele játékokkal (azért, hogy erről írjatok leírásokat), miközben gondolhatná, hogy egy hivatalos újság ügysem foglalkozik „bizonytalan eredetű” progikkal. [...] Nem értem azt a „de nagyon menő csávó vagyok”-at. Egy újságnak (meg akármilyen hivatalos cégnek) jó, hogy a törvényes utat kell követnie. Az otthoni felhasználó (PC-X olvasó) attól még letérhet a jogtisza útról, hogy Ti a jogtiszaságot hirdetitek. [...] Arról nem is beszélve, aki beír olyanokat, hogy tegyétek fel a MAX-ot vagy akármilyen (teljes) játékot. Ekkora marhaságot! Tudhatná, hogy ügysem teszitek fel.

Névtelen

A PC-X e havi nyertesei:

Media Markt:

1. Haudek András (Oroszlány), 2. Vaszi Ádám (Pomáz), 3. Verissimo Nicolas (Bp. XI.).

Az ajándékokat a Media Markt postázza.

8 órányi ingyen játék a PC-X Clubba:

Petneki Ábel (Bp. XI.), Bíró Balázs (Jászládány), Sendula Ákos (Bp. XIV.), Frankó József (Gödöllő), Papp Szabolcs (Bp. III.), Pályi Gergely (Bp. II.), Sztojanov Krisztián (Bp. VI.), Kovács Dániel (Bp. XX), Papp Lehel Attila (Bp. II.) és Répás György (Bp. V.).

A nyerteseknek levélben küldünk értesítést.

Megrendelőlap

PC-X előfizetés

- 1 évre (8400 Ft)
 1/2 évre (4200 Ft)
 1/4 évre (2100 Ft)

Melyik hónaptól:

PC-X Akták

- #2, 1997 májusi (500 Ft)
 #3, 1997 októberi (500 Ft)
 #2 és #3 együtt (800 Ft)

Nevem:

Címem:

Rendelésed e-mail-ben is feladhatod: pcx.terjesztes@idg.hu

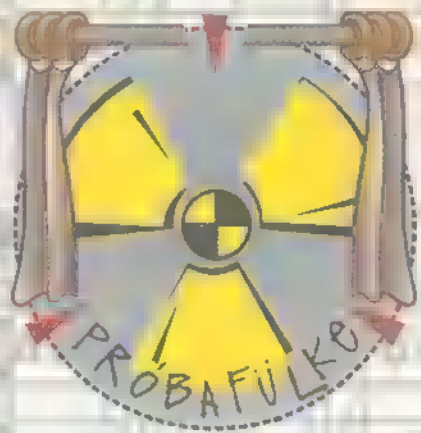
PC-X Magazin régebbi CD mellékletei

- CD csomag (4-5-ös CD, 600 Ft)
 CD csomag (6-11-ig CD, 1800 Ft)
 CD csomag (12-16-ig CD, 1500 Ft)
 PC-X-es CD tartó (680 Ft)

..... fenti számú CD-k darabonként (350 Ft)

Áraink nem tartalmazzák a postaköltséget!

A készlet erejéig!



Univerzális Soros Busz

SPAGETTI-CSÖKKENTŐ

Sam. Joe

Egy ideje az alaplapoknak olyan természetes tartozékát képezi az integrált USB, mint mondjuk egy párhuzamos port. Ha nem ATX kivitelű a lapunk, akkor a leggyakrabban egy külön, opcionális „kanóccal” kell kivinni a csatlakozót a gép hátuljához, melyet a legritkább esetben kapunk meg az alaplaphoz. Nem sokat idegeskedtünk eddig egy ilyen csatlakozó hiányán, hiszen „ki látott már USB perifériát!?” Hát mi most láttunk, ráadásul egyszerre rögtön hármat.

Mielőtt megosztanám a tapasztalataimat a tisztelt olvasóval, érdemes egy kicsit elmélyednünk az USB-vel kapcsolatos elméleti kérdésekben. Az USB az Intel, és még hat másik cég közös fejlesztőmunkájának eredménye. Kifejlesztésével egy olyan általános csatlakozófelületet akartak létrehozni a PC-hez, amit olyan egyszerű használni, mint egy porszívót bedugni a konnektorba. Sikerült is, hiszen az USB perifériákat bármikor, a gép bekapcsolt állapotában is lehet csatlakoztatni – abszolúte Plug and Play – anélkül, hogy utána a gépet újra kellene indítani. Mi több, a kis fogyasztású perifériák – pl. kamera, modem – innen kaphatják az áramellátásukat is, ezzel is csökkentve a gépünk hátulja környékén burjánzó spagetti-erdőt. Maga a mű-

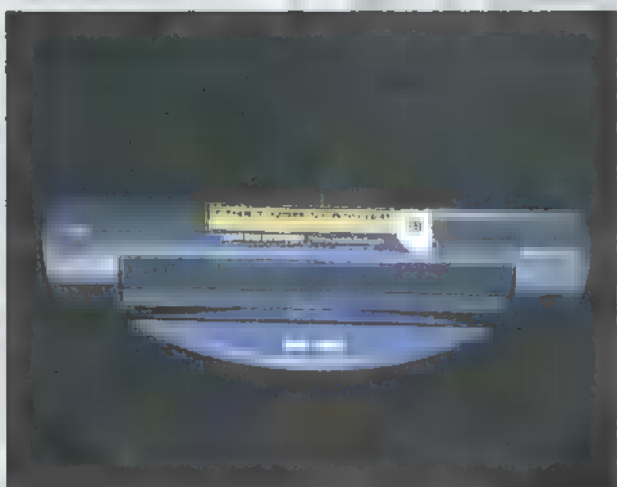
ködesi elv nem éppen új találmány. Ha valakinek volt C64-e és emlékszik még arra, hogy a floppyt meg a nyomtatót úgy kellett csatlakoztatni a géphez, hogy szépen sorban egymáshoz kapcsoltuk őket, akkor már sejtheti, hogy az USB is hasonlóan működik, természetesen lényegesen nagyobb sebességgel (ez kétféle lehet: 12Mbit/sec, illetve 1.5Mbit/sec).

Persze ahhoz, hogy az USB működni tudjon, olyan operációs rendszer kell, mely támogatja is azt. A Win95 OSR2, illetve a Win98 már ilyen. A PC-X Club Olivetti gyártmányú Pentium II-ét ragadtam magamhoz a teszt erejéig, és az USB támogatás érdekében rögvést telepítettem is rá a Win98-at. A teszthez három teljesen különböző gyártótól származó perifériát kaptunk kölcsön. Az, amellyel már közelebbi volt az ismeretségünk, a Microsoft IntelliMouse volt, igaz, a PS/2-es csatlakozójú kivitelű. A kényelmes, „lendkeres” eger szerkesztőségben fellelhető példányát már többször próbáltam TRf gépétől az enyémhez édesgetni, de az említett úriember mindig élénken tiltakozott a kísérlet ellen. Amikor először indítottam el a gépet, akkor „tévedésből” bedugva maradt a saját soros egerem, mellé dugtam be az MS egeret.

Abban a pillanatban, hogy a csatlakozó a helyére került, a Win98 kiszólt, hogy új hardware-t talált. (Ez aztán így is maradt a többi periféria esetében is.) Meglepetésemre mindkét eger aktív maradt.

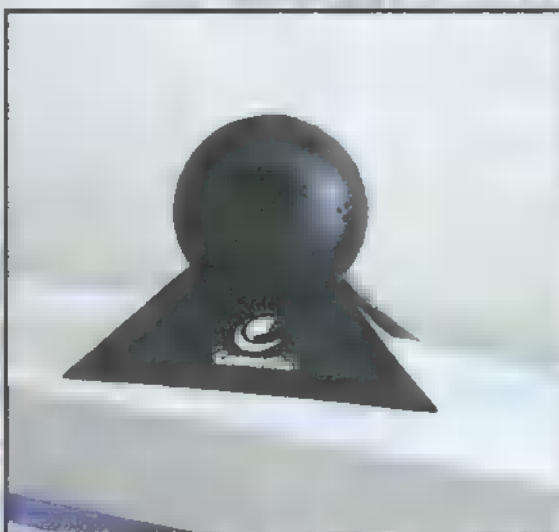
pointert mindkettővel lehetett irányítani! Erre mondaná Duke Nukem, hogy: „Grooooveee!”

A Storm Technologies/Logitech Pagescan nevű scanner aprósága ugyanúgy telepedett, mint ahogy az a nagykönyvben meg van írva, a Win98 beépített „Imaging”-jével scannéltem is volna vele jókat, de a pakkból kifelejtődött a kalibrálásához szükséges lap, úgyhogy az eredmény meglehetősen katasztrofálisra sikeredett. Mindenesre jó példája annak, hogy az USB nemcsak az elektronikát „bírija el”, de a léptető motort és a levilágító lámpát is képes etetni. Ez volt az a pillanat, amikor meg kellett válnom az MS egértől, hogy a harmadik vendéget, a Connectix kameráját is csatlakoztatni tudjam. A kamerához a Win98-nak nem volt



drivere, úgyhogy a mellékelt CD-ről kellett telepíteni minden szükséges software-t. A kamerával minden rendben is volt – a képminőségét sokkal szebbnek találtam, mint a közelmúltban nálunk vendégeskedő Intel kameráét –, egészen addig, míg nem támadt az az ötletem, hogy egyszerre adjak élő közvetítést az ablakunkból, illetve használjam a scannert. Utóbbi volt az erősebb, szegény kamera teljesen megbolondult a társaságtól és csak akkor állt helyre a dolog, amikor újraindítottam a gépet. Persze eléggé „elszállt” ötlet egy kamerát és egy scannert egyszerre működtetni, de ha

már elméletileg lehet, akkor miért is ne?! Ha egyszerre csak az egyiket használtam, akkor nem volt semmi gond. Rá kellett ébrednem, hogyha a jövőben a billentyűzettől kezdve a botkormányokon át a monitorokig (!) mindent USB-n keresztül kell majd a géphez csatlakoztatnunk, akkor nagy szükségünk lesz USB HUB-ra, hiszen a gép hátulján mosolygó két csatlakozó édeskevés lesz. Nagyon valószínű viszont, hogy pl. a monitorok már alpból USB HUB-al lesznek ellátva.



MULTIMÉDIA INTERAKTÍV SZÓRAKOZÁS

A NAGYBÁNYAI FESTŐISKOLA Képzőművészeti CD-ROM



Örömmel mutatjuk be a NAGYBÁNYAI FESTŐISKOLÁRÓL szóló multimédiás CD-ROM-ot.
A program tartalmazza a híres iskola történetét, a művészek életét és alkotásait, ezenkívül három elismert művészettörténész,
illetve Réti István - nagy és nagybányai alkotó festőművész - által publikált könyv
teljes írott és képi anyagát hyperlinkes rendszerben: Murádin Jenő - Nagybánya a festőtelep művészei;
Murádin Jenő - Szűcs György - Nagybánya 100 éve; Réti István - A nagybányai művésztelep c. műveket.
Ezenkívül Juraeskö László és Kisbonty Zsolt művészettörténészek által működtetett galéria kiadásában
megjelent a könyv teljes, színes és fekete fehér reprodukcióit.
Reméljük tartalmas és egyben szórakoztató CD-ROM-ru lal kiadványunkban.



Kiemelt tartalmak

több mint 300 teljes reprodukció
A magyar nyelvű szövegek
Nagybánya nagy filmfelvételek
/ filmrészletek DVD-n / Hangulat videók
Nagybánya nagy filmből /
Videó album
Hangulat videók

7990.-



AZ ALKALMAZOTT MŰVELTSÉGTŐL AZ EGYETEMI SZINTIG TÖL TEGYEN 5000 KÉRDÉST VALÁSZOLHAT

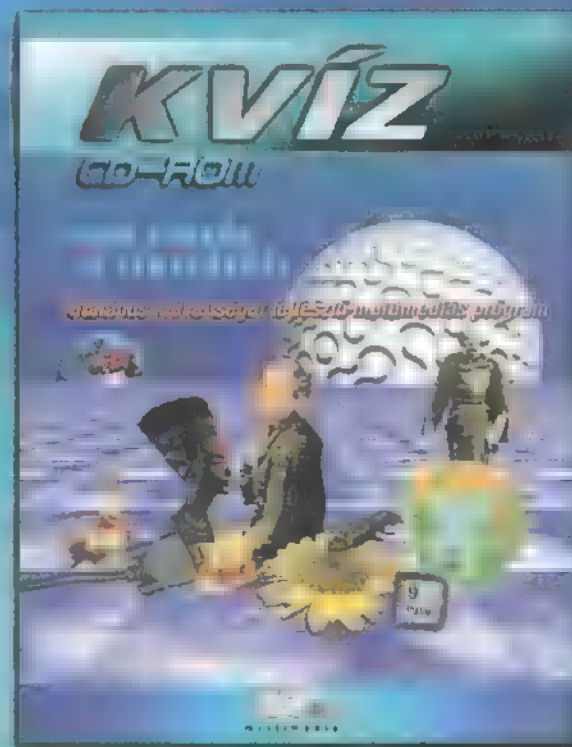


2990.-

7990.-

2990.-

5790.-

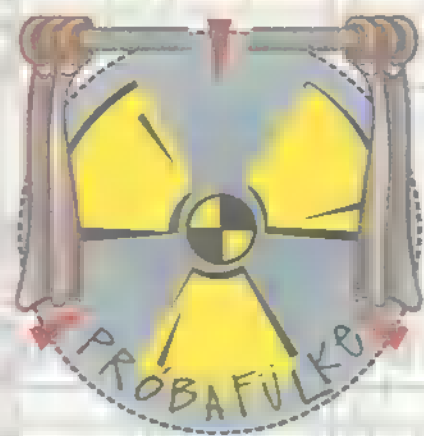


4990.-



MULTIMÉDIAI SZÓRAKOZTATÓ
2030 ERDŐS UTCA, GYŐR
TEL: 06-36-311-111
FAX: 06-36-311-112
EMAIL: kviz@mail.mind.hu

ARÁNYOS KÖNYVTÁR



A házimozsi hangja

SSI MTS-100 HANGFAL

Schuerue

Már nemcsak a mozik (filmek és filmszínházak) kapcsán találkozhatunk a jellegzetes Dolby Surround emb-lémával, de videokazettákon, sőt játékok dobozán és intrójában is egyre gyakrabban jelenik meg a felirat.

Maga a Dolby Pro Logic rendszer egy hangrögzítési szabvány és az azt megszólaltatni képes dekóder-erősítő rendszer neve is. Kódolásra és dekódolásra pedig azért van szükség, mert a surround négy hangsávjának – jobb, bal, közép és háttér – jeleit a régi sztereo szabványnak szükséges két – jobb és bal – hangsáv helyén kell továbbítani, különben az új rendszer bevezetése ■ nagyon magas átállási költség miatt ellenállásba ütközött volna ■

kal könnyebb előállítani – mellesleg olcsóbb is – külön egységként, mint a középsugárzó hangképzési tartományát olyan szélessé tenni. Ennyi elmélet után végre lássuk azt az összeállítást, amivel kis híján lebontottam a PC-X Clubot.

A gyártó, az SSI neve nem mond sokat (nincs köze a stratégiai és RPG játékokat gyártó játéfejlesztő céghez), a high end hangtechnikában otthonosan mozgó vizionisták ismerik

és tisztelik ■ nevet. MTS-100 névre hallgató Dolby Surround Pro Logic erősítő és hangfalrendszerük hat hangfalból áll: a számítógép hangkártyája mellett bármely szabványos sztereo vonali kimenetre

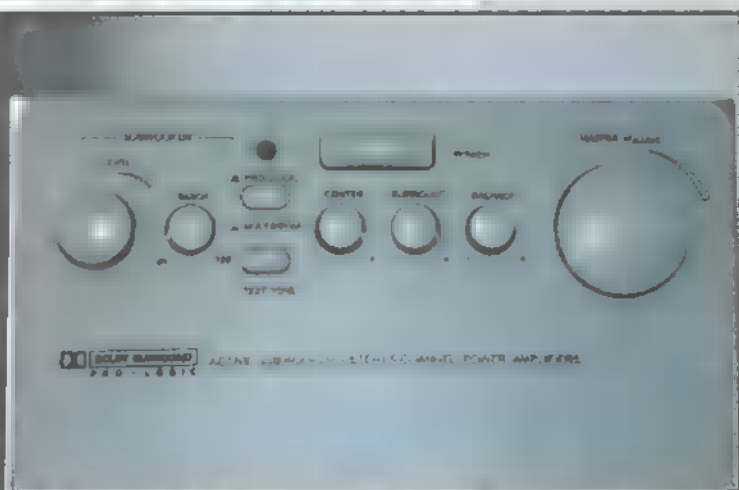
– nem az erősített hangszóró csatlakozóra – rá lehet kötni, a TV készülékig vagy videomagnóig. Erősítője a subwooferben kapott helyet, ami abból ■ szempontból jó választás, hogy ez az egység közepén helyezkedik el és még hely is akad benne, viszont emiatt nem lehet, pontosabban kényelmetlen kartávolságon kívülre, mondjuk ■ padlóra rakni.

A közép és jobb-bal hangszórói árnyékolt burkolatot kaptak, hogy ne zavarják a monitort, az előbbit éppen annak tetejére javasolják helyezni. A két háttérhangszóró, bár kinézetre egyformának tűnnek, mégis különbözőek, mert az egyikén átmenő csatlakozó, míg

a másikon ■ beállítás szerint megkülönböztetett két bemenet van. Formai kivitelük egyáltalán nem hivalkodó, PC színű – az ■ meghatározhatatlan elefáncsont-piszkosfehér-vajszín – burkolatuknak köszönhetően bármilyen gép mellé odaállíthatók.

Az erősítő hátulján a bemenet és tápcsatlakozó – adják ■ masszív külső tápot – mellett a jobb-, a bal-, a közép- és háttérhangszórók kimenetét találjuk. Bekötésük igen egyszerű, mivel minden 3.5-ös jack csatlakozóval lett megoldva – bemenethez sztereo, hangfalakhoz mono –, ■ két 6 méteres kábel a háttérhangszórók csatlakoztatására szolgál, hogy kellőképpen messze le-

hessen vinni őket. Az igen egyértelmű összekábelezésnél csak ■ háttérhangszórók üzemmódtól függő bekötésére kell ügyelni, ezeket ugyanis annak függvényében kell egymáshoz kötni, hogy Dolby Surround Pro Logic módban, vagy Dolby Surround Multimedia funkciójában kívánjuk a rendszert alkalmazni. A D. S. Multimedia ■ Pro Logic „könnyített” változata, jóval kisebb a térigénye, mivel itt a jobb és bal oldali hangszórók közelebb kerülnek egymáshoz, a középsugárzó ekkor nem is üzemel, mivel annak terét teljesen lefe-



filmipar és még sokak részéről. A surround jeleket ennek köszönhetően akár a TV adások hangjaként is lehet sugározni, a két hangcsatorna jeleiből pedig az erősítő állítja elő a négy hangcsatornát. Magyarul a surround erősítőbe csak egy sztereo jel megy be, viszont négy különböző jel jön ki. És hogy miért áll a készlet – mint a surround szettek általában – mégis hat hangszóróból? Mert ■ négy kijövő jel közül ■ háttér nemcsak egy, hanem két hangszórót hajt meg, mivel sokkal korrektebb térhatás érhető el, pontosabban és könnyebben pozícionálhatóak ■ hangfalak. A hatodik pedig a mélynyomó hangszóró, ami olyan alacsony frekvenciájú hangok megszólaltatására képes, amit az ember inkább érez, semmint hall, és technikailag sok-



dik, a háttérhangszórók pedig kifelé fordítva egy környezeti hangot keltenek. A Pro Logic esetében egy nagy téglalap vagy négyzet négy sarkában vannak elhelyezve a hangszórók – ■ középsugárzó és mélynyomó kivételével, amikből az előbbi a hallgató közvetlen közelébe kell, hogy kerüljön. Az üzemmód választását nemcsak az elhelyezés és a háttérhangszórók bekötése jelenti, hanem az erősítő kezelőpaneljén is található egy ezt szabályzó gomb. Ott, vagyis a subwoofer felső részén lehetők fel a kikapcsoló gomb mellett a fő-, háttér-, közép- és mélynyomó hangerejét szabályzó potméterek, ■ balance és a subwoofer tartományát szabályzó gombok és rendszer pozícionálásakor hangolásakor igen hasznos teszt-kapcsoló.

A surround hatás életre keltéséhez természetesen a programnak, ha pedig nem számítógépre kötjük, akkor az adott hangforrásnak surround jeleket kell kibocsátania (különben csak egy profi subwooferes sztereo rendszerként működik), de például ■ DVD filmek mind egy szálíg teljesítik ezt ■ követelményt. Teljesítménye a gyári adatok szerint a jobb-, bal- és középsugárzónál 6W RMS (PMPO 156W), a háttér 2x4WRMS (PMPO 208W), a subwoofer pedig 15W RMS (PMPO 390W), ami egy

mozi hangosításához lehet, hogy kevés, de házi célokra több mint elég teljesítmény. Az biztos, hogy én kis híján kiugrottam a hajam alól, amikor félhangerőn rám lóttak a G-Police-ban. ■

IGYÉNTES DOLBY PRO LOGIC ERŐSÍTŐ ÉS HANGSZÓRÓ RENDSZER, AKAR SZANITOGEPHEZ, AKAR HAZIMOZIHÓZ

SSI CITIPRINT KFT. TEL.: 311-2266 ÁFA: 36 FT + ÁFA



Home Pilot

INTERNET A TV TETEJÉN

Schuerue

A hálózati számítógép, azaz az NC ötlete már elég régóta kering a számítástechnika világában. A Home Pilot ennek, a szinte csak a világhálón használható számítógéptípusnak egyik első képviselője, de mindenképpen az első olyan Network Computer, amit testközelből tapasztalhattunk meg.

Kisebbségi vita alakult ki a szerkesztőségben, hogy vizsgált példány NC-nek nevezhető-e, avagy sem. A lényeg, hogy az NC-k általában olyanok, mint egy jól összezsugorított PC: monitor, egér is tartozik hozzájuk, azaz úgy funkcionál, mint egy munkállomás. A Home Pilot ezzel szemben, mint neve is mutatja, az otthoni felhasználókat kívánja meghódítani. Formai kialakítása leginkább egy műholdvevő beltéri egységéhez hasonlít, és fekete színe is harmonizál a nappaliba, hálósobákba vásárolt elektronikai eszközökkel.

A neten való tevékenykedés, de különösen az e-mail írás igen kacifántos lenne billentyűzet nélkül, fél szobán keresztül kényeztető kábelnek viszont még a gondolata is borzasztó. A megoldás az infravörös kommunikáció, így kedvenc karosszékünkben láthatunk a szőrfőzésnek, öلبه kapva a „távírányítót”, amin megtalálható egy trackball is (nem is hanyattgér, inkább amolyan gumibígyó, amit az ember az egyik ujjával bazirgál, pajzán felhasználók csiklónak nevezik ☺ – Mr. Chaos).

A készülék egy AMD 486-os architektúrára épülő speciális számítógép, operációs rendszerén (QNX – valami UNIX-féle) Spyglass nevezetű böngésző fut, amely frame-es, Java-scriptes oldalak értelmezésére is képes. Látna a gyorsan változó, bővülő HTML szabványt, azonnal felvetődik a kérdés, hogy mi van olyankor, ha hirtelen kitalálnak valami teljesen újat? Nos, az op. rendszert és a többi programot is flash memóriában tárolja, így közvetlenül a webről upgrade-elhető.


A megjelenítő processzor speciálisan TV-k igényeihez van alakítva (600x480, 65 000 színárnyalattal), míg a hangokat egy SB kompatibilis kártyán állítja elő, amire Spyglassben modulként szereplő Real Player és Audio miatt szükség lehet. A TV-re scart csatlakozón keresztül kapcsolható, és egy s-video csatlakozó is található rajta. A soros port és a telefoncsatlakozó mellett még négy PCMCIA illesztő is fellelhető, kicsit zsúfolttá téve a hátlapot, de számos bővítési lehetőségnek adva ezzel helyet. Alapvetően modemcsatlakozásra szánják a készüléket, ez látszik abból, hogy egy 33,6-os Rockwell modem be van építve, de azon szerencsések, akik ISDN, netán kábeltévé – vagy egyéb Ethernet csatlakozó végződésű – hozzáféréssel bírnak, a PCMCIA foglalatba helyezett kártyával is feljelentkezhetnek. Az Internet-vásárláshoz a készülék előlapján egy smartcard – vagyis chipkártya – olvasó, tetején pedig mágneskártya lehúzó nyújt segítséget, hogy közvetlenül a bankkártyáról adhassuk meg adatainkat.

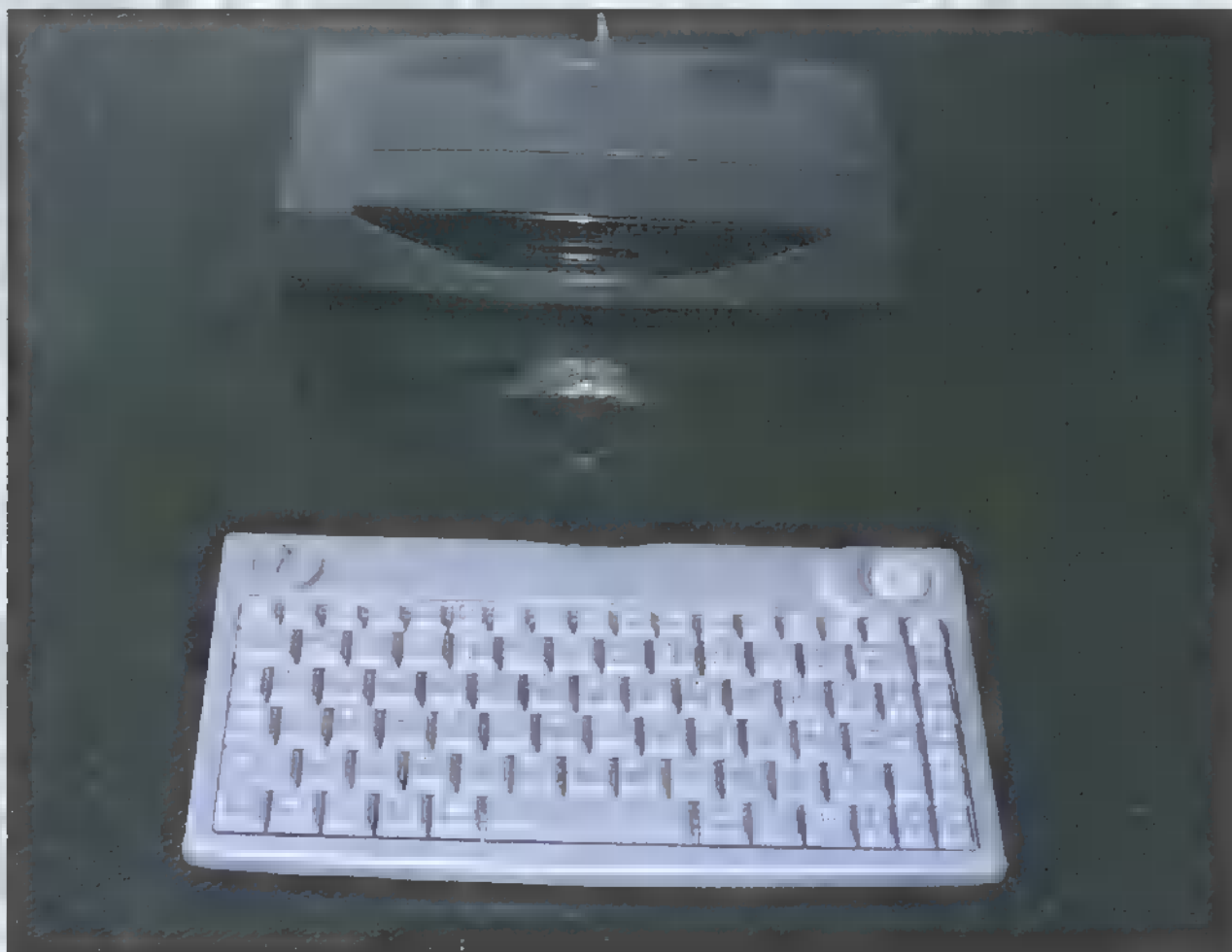
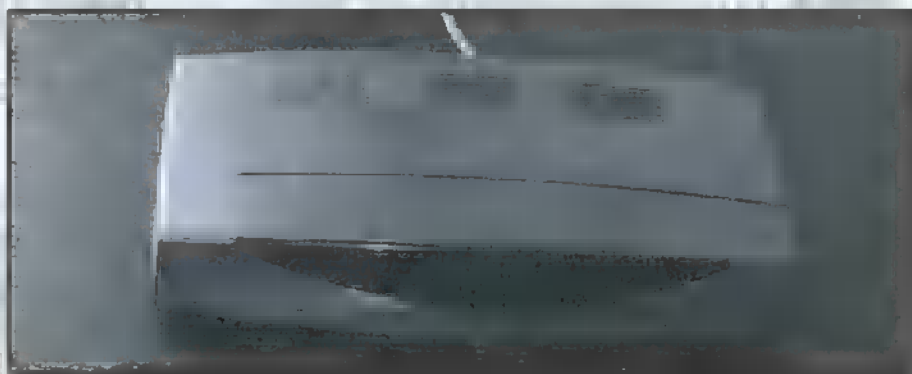
Csábítóan könnyű így vásárolni: bár Home Pilot SSL technológiát is képes használni titkosításra, akkor sem szabad megfélemedezni arról, hogy csak megbízható helyre adjuk ki sokat érő adatainkat.

A felhasználó kényeztetését szolgáló egyik leglátványosabb funkció képben rendszer, amivel a választott TV csatorna képe böngésző vagy e-mail kliens fölé rakható egy méretezhető ablakban, amihez mindössze arra van szükség, hogy a TV-n is Scart csatlakozó legyen.

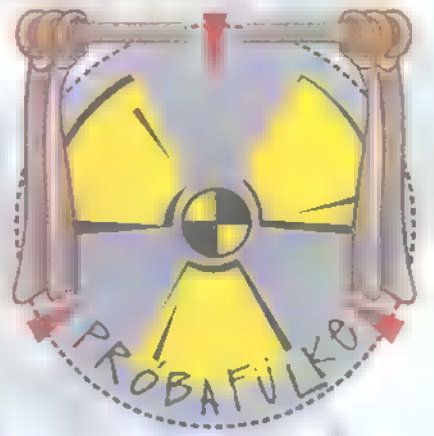
A gép lehetőséget ad egy ház-lakásautomatizálási rendszer kiépítésére is. A Smart Home technika lényege, hogy a meglévő elektromos hálózatot használja fel a különböző készülékek – lámpák, kávéfőző, ventilátor, elektromos fűtőberendezések – vezérlésére, érzékelő, mérőberendezések lekérdezésére. A jelek a falakban lévő 220V-os hálózati kábeleken keresztül haladnak, így külön kábelezésre nincs

szükség a kiépítéskor vagy bővítéskor. A vezérelni, ellenőrizni kívánt eszközöknek természetesen támogatniuk kell a technikát, de egyszerű ki-be kapcsolást egy kis adapter segítségével bármely konnektorról táplálkozó berendezésen el tud végezni. A vezérlő külön megvásárolandó tartozék és teszteléskor sajnos nem állt rendelkezésre, így ezt a nagyon érdekes funkcióját nem tudtam tesztelni a Home Pilot-nak.

Forgalmazza a Radiant Rt. Informatika (Tel.: 252-1932), áráról egyelőre nem tudunk biztosat. 



A háló szemei



MUSTEK USB ÉS TRUE VIEW KAMERÁK Schuerue

A világháló egyik fő célja éppen a kommunikáció megkönnyítése a Föld lehető legtávolabbi pontjai között. Ez a kommunikáció kezdetekben a szöveges üzenetek oda-vissza rohangálásában merült ki (online chat, illetve e-mail), a technika fejlődése azonban egyre nagyobb adatmennyiség egyre gyorsabb mozgását teszi lehetővé, s ezt a lehetőséget pazarlás lenne kihasználatlanul hagyni...

Az oda-vissza hangátvitel, avagy internet telefon már kezd túllépni a kezdeti nehézségeken, többek között kialakultak szabványai, vagyis egész használható rendszer kerekedik ki belőle. A gyártók és fejlesztők figyelme máris kép és hang egyidejű átvitele felé irányul, a tesztelt példányok is azt mutatják, hogy van az ötletben valami, de természetesen még messze van a tökéletestől. A legnagyobb akadályt a borzasztóan felszaporodott adatmennyiség jelenti, hiszen a képállományok a digitalizált hangokhoz képest is jóval nagyobbak, arról már nem is beszélve, hogy hány szövegoldal helyét foglalja el egyetlen állókép – itt ráadásul mozgókép-átvitelről van szó. A megoldás a tömörítés és a

minőség terén tett engedelményekben rejlik, csak így érhető el, hogy a hálózat használóinak igen nagy hányadát kitevő modemes, és más okok miatt alacsonyabb sávszélességgel beérni kénytelen felhasználók is használhassák az Internet ezen lehetőségeit.

A tömörítés csak szoftware-es lehet, mivel hardware alapú tömörítő eszközök ellentétben állnak az internet multipatformos világával, magasabb árak egyébként is népszerűtlenné tenné őket. Senki ne számítson tehát mozifilm minőségű, egész képernyőt betöltő, tüéles képi kapcsolatra. A valóság a kicsi, ugráló, inkább állóképek sorozatától a viszonylag folyamatos, pixeles, abszolút „bélyegmozi-ig” terjed. Használata során azonban könnyen feledhetővé válnak ezek hátrányok, mert minden hibája ellenére sokkal személyesebbé teszi a kapcsolatot, mint telefon.

Mustek USB

Mint neve is mutatja, legújabb „divatnak” megfelelően az eszközt USB csatlakozóval szerelték fel, így a gépen kívül az operációs rendszernek is rendelkeznie kell USB előkészítéssel. Szép nagy gombbal kapcsolhatjuk ki-be a kamerát, amit érdemes külön megtenni, mert ha a géppel együtt kap tápellátást, nem mindig éled fel. A piciny optika fókuszát kézzel lehet beállítani, szerencsére elég tág határok között éles ma-

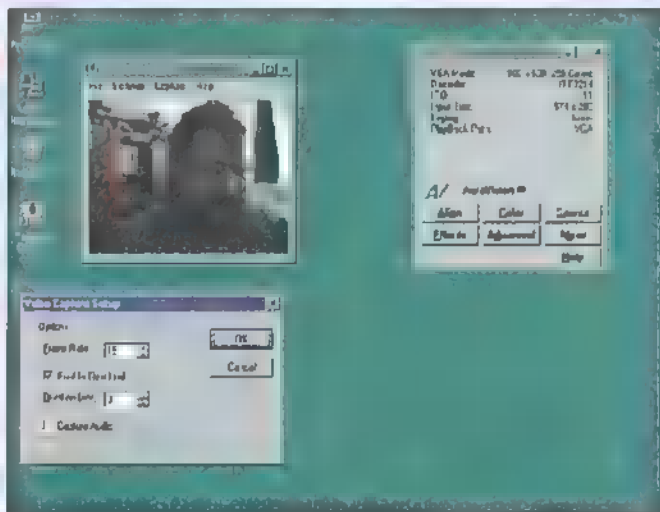
rad kép, nem lesz szükség utánállításra, ha hátra- vagy előredőlünk székben. A meghajtó program igényes kivitelezésű, de fő funkcióját Internet telekonferencia programmal lehet használatba venni – az MS Netmeetinget mellékelik. Saját gépen lehetőség van folyamatos vagy állókép felvételére is hasz-

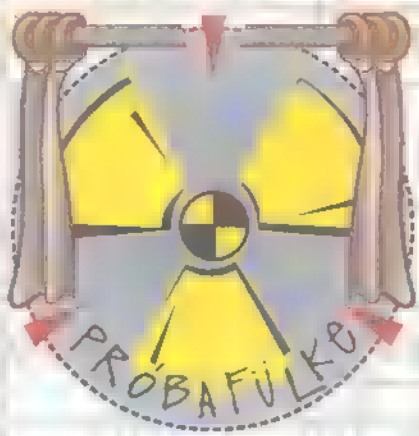


nálni, az előbbi AVI formátumban, hanggal menti el. Megadható, hogy az egyes képkockákat hány másodpercenként, percenként, esetleg óránként készítse, így lehet saját, rohanó felhőkről szóló vagy hasonló időszünettel filmet készíteni. A mozgókép maximálisan 352x288 felbontású lehet, ami szinte folyamatos mozgóképnek tűnik helyben, természetesen hálón keresztül ekkor adatmennyiség nem igazán mozog át. Állóképei maximum 640x480-as felbontásban és legtöbb ismert file formátumban menthetők az albumba. A Mustek USB kamerát a Mixim Kft. (Tel.: 217-8762) forgalmazza, ára: 32 900 Ft + ÁFA.

TrueView Video Communication Kit

Valóban készlet, mert nemcsak a kamerát, kábeleit és meghajtóprogramját rejti a doboz, hanem egy digitalizáló kártyát is – maga kamera videojelet és a beépített mikrofonból audiot egyaránt kiküld (ez utóbbit hangkártya bemenetére kell kötni). Az egyszerű, de ennek ellenére ötletes kivitelű kamera (használaton kívül össze lehet csukni, csökkentve a leverés veszélyét) optikáját itt is kézzel kell hangolni, és szintén megtalálható ki-be kapcsoló. Bár van mikrofon a kamerában is, a biztonság kedvéért csomagoltak mellé egy asztalit is, ami gerjedés esetén messzire elrakható. A munka oroszlánrészét végző digitalizáló kártya PCI buszos, vagyis régebbi gépekbe is gond nélkül beköthető, és a kamera tápellátását is biztosítja egy külön kábelen keresztül. Bemenetből pedig nem egy, hanem három található a kártyán, két composit és egy s-video. Felvételeinket maximum 30fps sebességű, választható tömörítési eljárással készülő AVI-ba, illetve képállományba menthetjük, no meg természetesen Internetes videotelefonként is használhatjuk, a forrás software-ből állítható. Arra is lehetőségünk van, hogy beszélgetőpartnerünknek bejuttassuk a videóként tárolt anyagokat. A True View kamerát a Corwell Kft. (Tel.: 306-9060) forgalmazza, ára: 39 800 Ft + ÁFA.





Kattintástól a papírképig

EPSON PHOTO PC600 ÉS STYLUS PHOTO EX

Schuerue

Az Epson már az elsők között megjelent a digitális kamerák piacán Photo PC 500 névre keresztelt készülékével, most azonban nemcsak egy új kamerát, de kimondottan fotók nyomtatására szánt nyomtatókat is bemutatott.

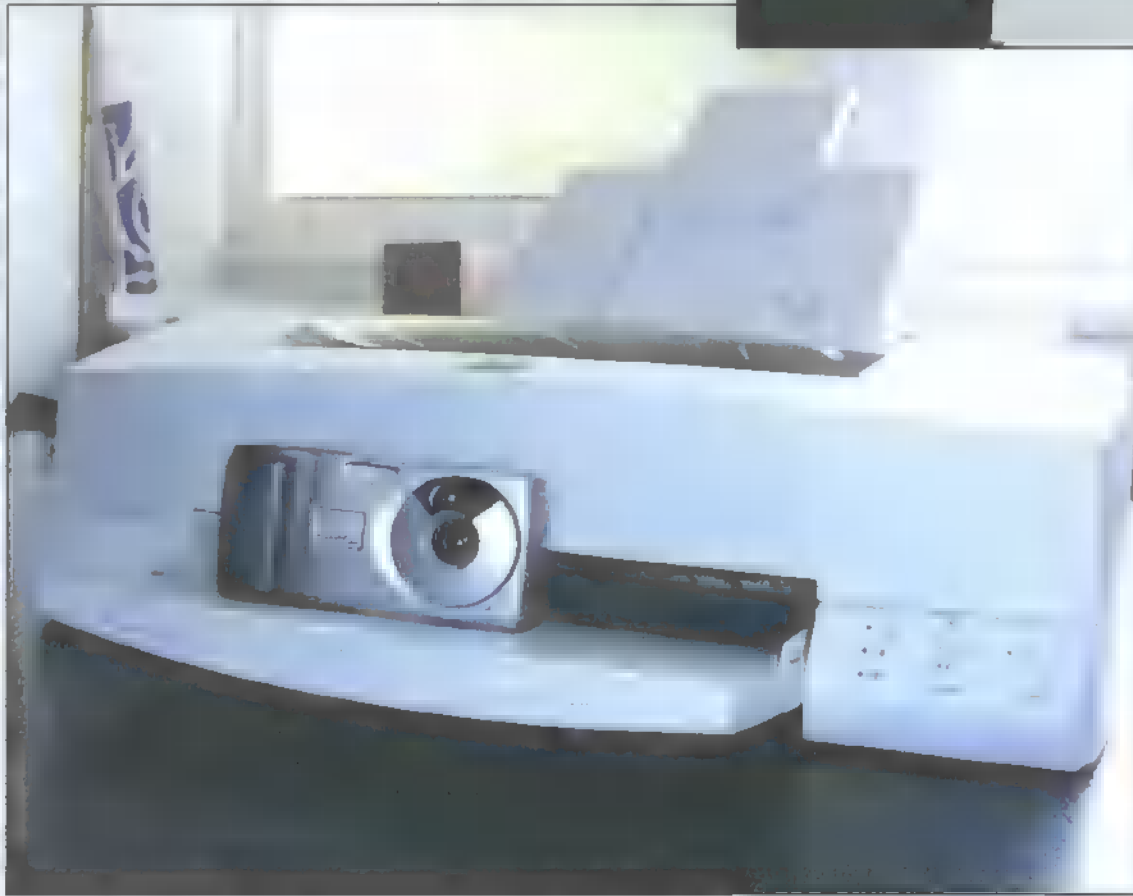
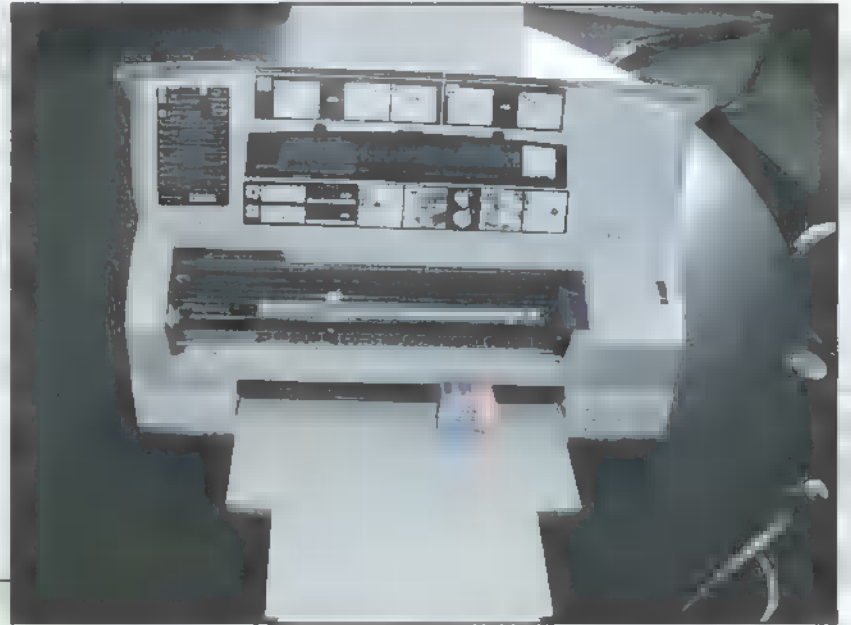
határozott, 1024x384, a készítőnek csak a tömörítési módba van beleszólása. A multi képkészítésnél rövid idő alatt kilencet készít a gép, melyet egyetlen

A Photo PC 600-as kamera nem egyszerűen egy nagyobb felbontású változata a „rég” modellnek, hanem egy vadonatúj, sok, eddig még nem tapasztalt szolgáltatással rendelkező készülék. Piciny lenszét elveszthetetlen, beépített lenszetakaró védi a szennyeződésektől – az objektív a hagyományos (35 mm-es filmre dolgozó) fényképezőgépek 36 mm-es optikájának felel meg. LCD nézőkéje mellett található rajta hagyományos kereső is. Az élességállítást, időzítést és egyebek szabályozását automatika végzi a már megszokott módon: az első gombot félig lenyomva beállít mindent az adott témára, majd ezek után lehet elkészíteni a képet, de ezt egy színét változtató led is jelzi a kereső mellett. Közvetlenül számítógépre kötve, a meghajtó programjából készítve a képeket, a beállítások egy része kézzel is állítható.

CCD egysége 810 000 pixeles, ami maximálisan 1024x768-as felbontású képek elkészítését teszi lehetővé – természetesen a maximálisnál kisebb felbontással is képes dolgozni, így 640x480 mód is választható. Ez például web lapokra szánt fotóknál használható ki, oda főleg, pontosabban ■ letöltési időt túlságosan megnövelő lenne ■

nagyobb képek használata, ráadásul minnek raboljuk az értékes memóriát. 4MB-os memóriájában 1024x768-as, szuper finom képből legalább 8, finomból már legalább 15, míg 640x480-as fotókból legalább 50 fér el. A képeket ■ szokásos JPEG tömörítéssel tárolja a kamera, s ezért használtam a „legalább” jelzőt, hiszen ■ témától függően változhat a tömörítés mértéke is. A nagyobb felbontásnál kétféle tömörítési arány is választható, a finom és szuperfinom mód helyigénye arányos ■ minőséggel, aminek a későbbi nyomtatásnál, nagyításnál lehet szerepe. Külön szolgáltatása ■ kamerának, hogy nemcsak színes fotókat, hanem fekete-fehéret is lehet vele készíteni, aminek nem is annyira művészi, mint inkább helytakarékosági szempontból vannak előnyei (az

ilyen képek értelem szerűen kisebb átlományok, mint színes társaik). A kapacitást növelni nemcsak a képméret vagy felbontás csökkentésével, netán a színek mellőzésével lehet, a Photo PC 600 ugyanis rendelkezik egy Compact Flash Crad bővítő hellyel is. A fél PCMCIA kártya méretű memórialapokból ■ 4 és a 15 megabyte-os típusokat kezeli, ezek kiemelve is megőrzik tartalmukat.



640x480-as képként tárol. Ez mozgás megörökítésekor hasznos és igen látványos fotósorozatot eredményez. A macro mód bekapcsolásával a 0,2-0,5m távolságban is készíthetők felvételek, ami apró tárgyak, vagy dokumentumok fotózásánál lehet szükséges. Beépített, fényviszonyoktól függő működésre is képes, vakujának hatásvos távolsága 2,5 méter – sajnos külső vaku vezérlésére nem kínál lehetőséget. A Photo PC 600-on is megtalálható ■ mostanában egyre több kamerán feltűnt, igen szimpatikus ötletnek talált video csatlakozó, melynek segítségével

Az LCD „monitor” ■ Photo PC 500 esetében külön kiegészítő volt, ami ráadásul igen megterhelte az elemeket. A 600-as típusban már nemcsak jóval tovább üzemképes bekapcsolt képernyővel a készülék, de három szolgáltatást is kínál, melyek csak az LCD, mint nézőke használatával érhetőek el. Az első a zoom, a három fokozatban léptethető közelítés, a másik igen érdekes funkció ■ panoráma kép, ekkor egy vékonyabb „csikban” készít fotót. A kép felbontása ennél ■ módnál meg-





bármilyen – kompozit video jelet fogadni tudó – TV-n visszanezhetőek a készített felvételek.

Két dolog bántott kicsit a készülékkel kapcsolatban, az első (és inkább zavaró), hogy az LCD képernyő kapcsolója nincs igazán védve a véletlen bekapcsolás ellen, így könnyen előfordulhat, hogy hurrubálás közben bekapcsolódik, s bár az elektronika rövid idő elteltével kikapcsolja, ha nem nyúlunk a kamerahoz, de addig is meríti az elemeket. A másik zavaró dolog, hogy szinte mindent adnak a kamera mellé, még övre fűzhető hordtáskát és négy elemet is, de ■ hálózati adapter külön megvásárolandó tartozék, pedig ■ letöltéseknél (ami igen szépen fogyasztó művelet) nagyon jól jönne ■ gép mellé.

A Stylus Photo nyomtatók az Epson piezzo fejes technikájára épülő tintasugaras nyomtatók. A piezzo technika lényege, hogy a tintacseppeket egy formáját és méretét az elektromosság hatására megváltoztató lapka lövi a papírra. Élettartama jóval magasabb, mint az állandóan felmelegített-lehűtött, ■ tintát ■ papírra „forraló” nyomtatófejeké. Ezért a piezzo fejes típusok-

nál a fej egység elválaszthatatlan része ■ nyomtatónak, s csak ■ tinta tartályait kell cserélni. Tesztelésre ■ néhány héttel újabb, Stylus Photo EX-et kaptuk, ami leginkább a kezelt papírok méretében különbözik a „sima” Photo nyomtatótól, maximális papírmérete ugyanis A3-as. Külső méretében szélesebb, mint az A4-es nyomtatók, magassága és vastagsága megegyezik a 3-400-as sorozatával, de papírtartói sokkal jobban kihúzhatóak, hogy a méretesebb lapok se folyjanak szerteszét. Érdekesség, hogy a nyomtató alapfelszereltségéhez tartozik nemcsak

■ párhuzamos csatoló, de a soros portos is, így Machintoshra is helyből ráakasztható.

Mi is kell a fénykép minőségű nyomtatáshoz? Nagy felbontás és szép színek. A Photo EX maximális

felbontása (a színenként 32 fűvókának köszönhetően, amelyek igen kis cseppekben spriccelik a papírra ■ festéket) függőlegesen 720 dpi, míg vízszintesen 1440 pontot tud egy hüvelyken elhelyezni. A szép színekről részben a windowsos ICM és az Apple ColorSync 2.0 színegyeztető rendszerek gondoskodnak, feladatuk, hogy ■ papíron is azok az árnyalatok jelenjenek meg, amiket a monitoron lát a felhasználó, pontosabban amit ■ képfeldolgozó program meghatároz – a valós látványhoz természetesen a monitort sem árt gondosan beállítani. A színegyeztető programoknak a munkáját azonban nagyban megkönnyíti, hogy nemcsak a négy alapszínből – cián, bíbor, sárga és fekete (azaz key) –, hanem még két kiegészítő árnyalatból – világos cián és bíbor –, azaz összesen hat színből keverve állítja elő a nyomtató ■ kívánt finomságot. A szükséges festékek két patronban kapnak helyet a nyomtatóban, a színes tartály a három alapszín és ■ két világos kiegészítő árnyalatot tartalmazza. A másik patron kizárólag ■ fekete festéké, mivel nemcsak ■ színes képeket nyomtathatunk ■ készülékkel, fotónyomtató mivolta ellenére sem berzenkedik egy-egy levél kinyomtatásától. Átlagos felhasználás esetén kevesebb ■ színes nyomtatás aránya, a fekete tintából jóval több használódik el, ezért ■ külön cserélhető fekete patronnal rendelkező nyomtatók üzemeltetése hosszú távon gazdaságosabb.

A maximális felbontását természetesen csak speciális, a tintához igazított papíron tudja teljesíteni a nyomtató, rossz festéktartó vagy éppen túl „szomjas” papír esetében ■ színek elmaszhatnak. Igazi fénykép hatás eléréséhez csillogó papírra – glossy paper – vagy a többféle méretben is megtalálható fotókártyákra kell nyomtatni, ugyanis a felület csillogása nem a nyomtatón, hanem ■ papíron múlik.

Sebessége pedig attól függ, hogy mi is készül éppen: sima szöveget 200 karakter/sec sebességgel is tud nyomtatni, ami tisztes tempó, de ■ egy teljes oldalt betöltő, A3-as színes oldal előállítására még negyed óránál is tovább tarthat. Pc X



Ha valaki
éjjel-nappal
az Interneten lóg,
nem mindegy,
milyen a vonal!

DataNet
Internet-szolgáltató

1023 Budapest, Zsigmond tér 10. • info@datanet.hu
Tel: 345-8888 • Fax: 345-8899 • www.datanet.hu

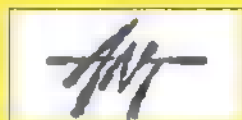
Gyere le a PC-K Clubba!
Nálunk mindig hűvös van!
Meg kólaautomatánk!
ÉS COOL játékaink!

1012 Budapest, Márvány u. 17. Bejárat a Alkotás utca felől. A Déli pályaudvartól 2 percre.

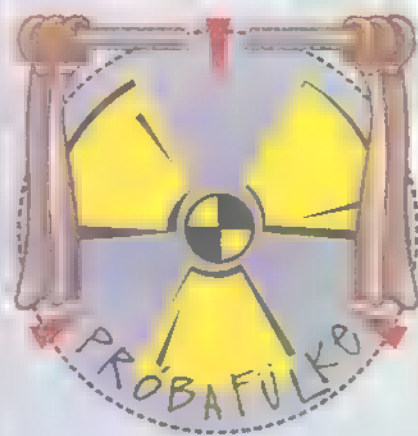
Nyitva keddtől péntekig 14-20 óráig, szombaton 10-20 óráig.

Tel.: 343-~~88~~ mellék, 156-0691, 156-8291, 212-0398, 214-9512

KÖSZÖNJÜK TÁMOGATÓINK SEGÍTSÉGÉT:



CD író Hi-Fi toronyba



PHILIPS CDR870

Többször megfordult már a fejemben, hogy apám bakelit lemez gyűjteményéből a számomra fontosabb, különlegesebb és CD-n fel nem lelhető lemezeket átírom CD-re. A számos felmerülő probléma eddig elriasztott a megvalósítástól, de a Philips önálló CD rögzítőjét nézegetve újra kedvet kaptam.

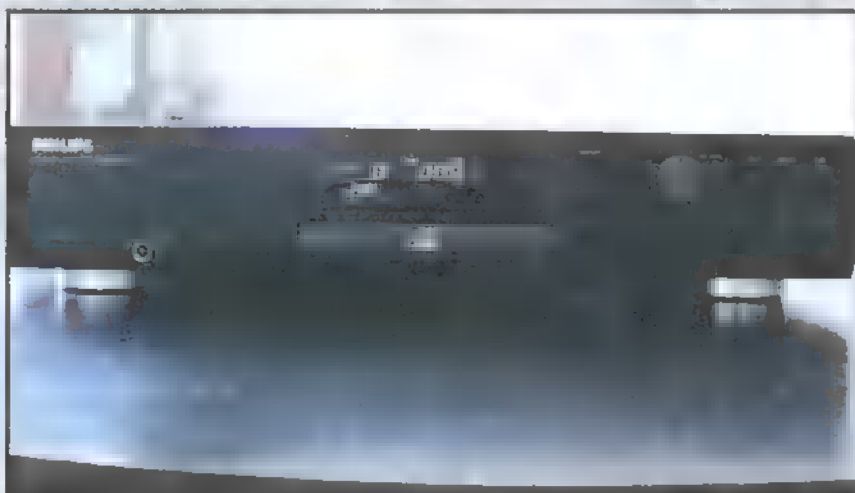
A „szokásos” CD írókkal ellentétben a CDR 870-nek nincs szüksége SCSI csatlóra, IDE vezérlésre, de még számítógépre sem a lemezek elkészítéséhez. A külsejében teljesen asztali Hi-Fi CD játszóra emlékeztető recorder ugyanis zenei CD-k írására szolgál, a hanganyagot saját elektronika égeti a lemezbe. Talán mondani sem kellene, hogy nemcsak emlékeztet a hagyományos CD játszóra, a technikában úttörő Philips hűtlen lett volna önmagához, ha nem teszi csúcsmínőségű hangvisszaadásra alkalmassá készülékét.

Erősítőhöz vagy más Hi-Fi berendezéshez nemcsak a hagyományos analóg kimeneten keresztül jut el a folyamatosan ellenőrzött és szabályozott D/A konverter előállította hang, de ha tudják fogadni, a közvetlen digitális jeleket is át tudja adni akár optikai kábelen keresztül. Az íráshoz szükséges bemenet is mindhárom formában megtalálható, az analógot sokat nem kell magyarázni (ide köthető bármilyen vonali szintű kimenettel bíró eszköz), de ha digitális forrásról (DAT, MiniDisk) akarunk rögzíteni, célszerűbb a digitális vagy az optikai bemenetet használni, hiszen azon keresztül kiegészítő információkat (pl.: DAT azonosító) is át tud adni a forrás. Felvételt kétféle nyersanyagra is képes készíteni: nemcsak a CD-R (sima, egyszer íráható) lemezeket, de az újírható, törölhető

CD-RW korongokat is tudja kezelni – lézerdíódája képes az ehhez szükséges eltérő teljesítmény leadására is. Rögzíteni (a beépített ellenőrző áramkör hatására) csak „zenei felvételek készítésére” felirattal, vagy ennek megfelelő egyéb megjelöléssel ellátott írható CD-re hajlandó. Ezen CD-k ára magasabb, mint a nem zenei CD-R-eké, mert tartalmaz bizonyos mennyiségű jogdíjat is, és egy azonosító kódot (amit adattárolásra szánt társaikból kihagynak), valamint szinte kivétel nélkül magas visszaverési képességű hordozóréteggel készülnek (aranszínűek), hogy kisebb erejű lézert használó olvasókban (mint a sétáló CD-k) is használhatók legyenek. Újírható lemezek esetében ilyen megkötésről nem szól a fáma. Amennyiben nincs együtt egy teljes, 74 perces lemeznyi zeneanyag, akkor is meg lehet kezdeni a felírást, de

amíg a korongot le nem zárjuk (finalize) vele, addig csak a CDR 870 fogja lejátszani.

A CD-RW lemezeknek jól látható előnyük a többször használhatóság, így a nem tetsző, netán hibásan rögzített számokat lazán törölhetjük, illetve újakat vehetünk fel helyettük. Az ilyen lemezek ára jó-



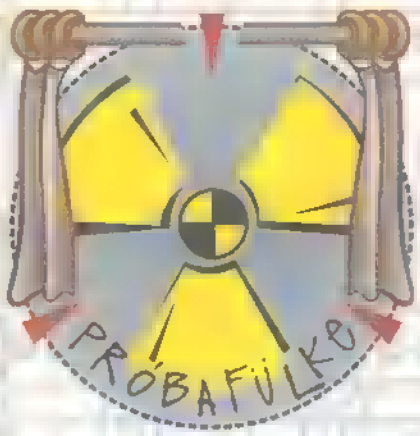
val magasabb (a speciális szerkezetű és összetételű hordozófelület miatt), és sajnos nem minden zenei lejátszó képes olvasni őket, az egyszer íráható lemezekhez viszonyítva is rosszabb visszaverési tulajdonságuk folytán. A Philips csak a CDR 870-ben való lejátszhatóságukat garantálja, valamint arra tett ígéretet, hogy az ezek után megjelenő lejátszóit is képessé teszi az ilyen lemezek lejátszására. Magyarán autós CD váltóba, Discmanekbe jobb és biztosabb a sima CD-R-ek használata, gyorsan kifutó „nyálzenekarok” muzsikáját célszerűbb azonban az újírható CD-RW-re másolni.

A nemzetközi előírásoknak megfelelően a Philips CDR 870 fel van szerelve mind az SCMS ellenőrző rendszerrel, mind a RID kódolóval. A RID (recorder unique identifier) nem más, mint a felvevő egyedi azonosítója, egy 97 bites kód, ami minden egyes íronál eltérő és felkerül minden egyes azzal készített lemezre, így megállapítható, hogy pontosan melyik készülékkel állították elő. Az SCMS (Serial Copy Management System) egy igen érdekes megoldás, mert a védettséggel rendelkező lemezekről másolat készíthető, viszont a másolatról továbbiak már nem.

A Philips házi CD író ára bruttó 149.900 Ft. Mivel viszonylag újdonságnak számít az audio világában, nagy valószínűséggel lesz ez még sokkal olcsóbb is, de egy PC-s CD íróval összehasonlítva sem különösebben drága – igaz, adat CD írására nem alkalmas.

A Philips házi CD író ára bruttó 149.900 Ft. Mivel viszonylag újdonságnak számít az audio világában, nagy valószínűséggel lesz ez még sokkal olcsóbb is, de egy PC-s CD íróval összehasonlítva sem különösebben drága – igaz, adat CD írására nem alkalmas.





AMD K6-2 3DNow!

TÚLÉLÉSI TECHNIKÁK

Sam. Joe

A hír: az AMD bejelentette új generációs, K6-2 processzorát. A bejelentést követően megpróbáltuk körüljárni egy kicsit a témát. Mikor az Intel hírül adta, hogy a továbbiakban már csak Slot 1-es foglalatba illeszkedő processzorokat fog gyártani, temetni kezdtük a Socket 7-t. Az AMD ellenben teljesen más-képp képzei a jövőt, s kitart a jól bevált foglalat mellett.

Régi típusú foglalt ide vagy oda, az új AMD procik gyorsabbak, mint az Intel Pentium MMX technológiával megspékelt lapkái. Hogyan érik ezt el? Egyrészt a K6-2 amellelt, hogy rendelkezik a kibővített MMX utasításkészlettel, megemelték a buszsebességét, s „hozza” a saját, „3DNow!” névre hallgató technológiáját. Mi is ez a 3D kiegészítés? „Anno” az Intel az MMX-et arra találta ki, hogy megemlje az integer alapú multimédia teljesítményt, de ezzel nem növelték meg a lebegőpontos műveletek sebességét. Az éppen aktuális „gumimacska” a 3D-s alkalmazások, ezek pedig a lebegőpontos számításokat használják leginkább. Az Intel Pentium II-esen a bika erős FPU teljesítmény miatt futnak nagyon szépen a

3D-s alkalmazások. Az AMD teljesen más oldalról közelíti meg a kérdést. Ők megnézték, hogy mik azok a lebegőpontos műveletek, amelyeket ezek a 3D-s alkalmazások a leggyakrabban használnak, és lehetővé tettek a CPU számára,

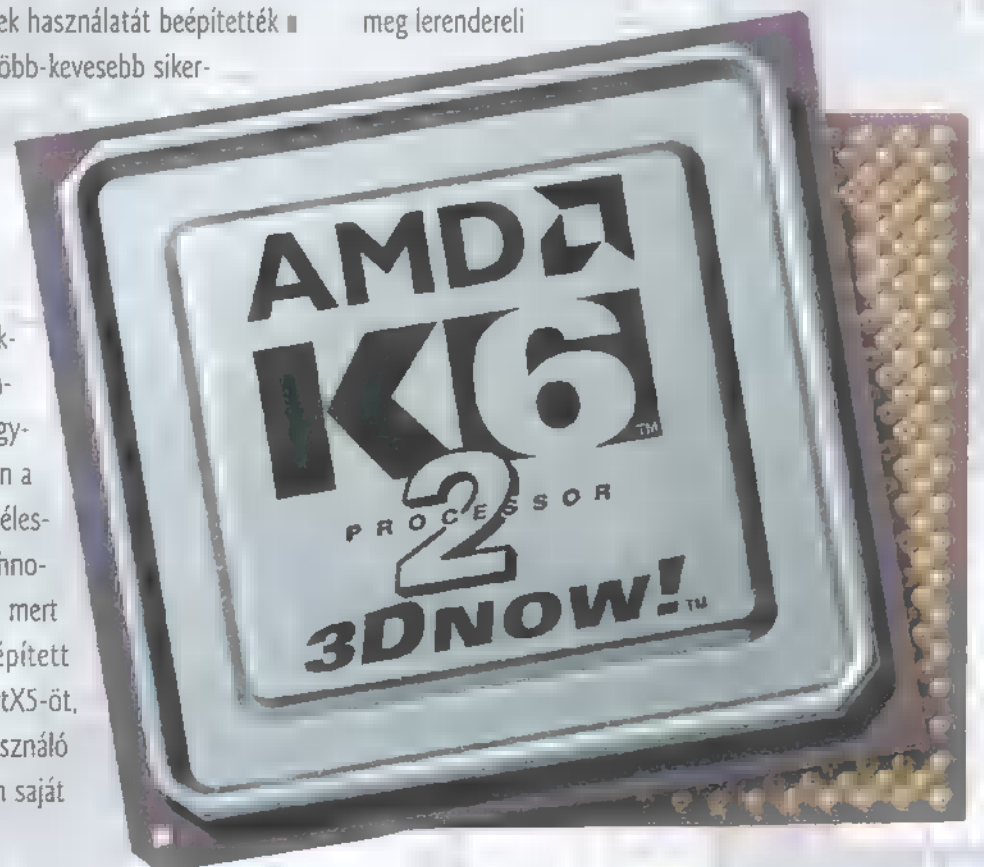
hogy ugyanazt a műveletet egy időben több adattal végezze el (SIMD – Single Instruction Multiple Data). Ez természetesen nem jelenti azt, hogy elegendő egyetlen utasítás és máris több adaton lehet

elvégezni bármilyen utasítást egy időben, de ugyanazokat a speciális utasításokat el lehet végezni egy időben, ugyanabban a sorrendben, több adatcsomagon. Mindez szép és jó, de ahhoz, hogy ezt a pluszt ki is tudjuk élvezni, ahhoz az kell, hogy a programok támogassák is ezt a funkciót. Eltartott egy darabig, amíg az MMX utasításkészletének használatát beépítették a gyártók a programjaikba (több-kevesebb sikerrel). Éppen ezért kicsit félttem az AMD-t, hiszen a sokkal erősebb piaci pozícióban lévő Intelnek sem ment könnyen az MMX-et rádumálni a software cégekre. A 3DNow! talán szerencsésebb helyzetben van: egyrészt itt toporog az ajtóban a DirectX6, ami teljes méltósággal támogatja az új technológiát, s ez azért izgalmas, mert teljesen megújították a beépített DirectX3-t. Amíg a DirectX5-öt, vagy a még régebbieket használó játékoknak a leggyakrabban saját

„3D-s motoruk” volt a különböző 3D gyorsítókhoz, addig nagyon valószínű, hogy majd a DirectX6-ot használó játékok már a DirectX3-re fognak támaszkodni. Ez persze magában hordozza azt a „veszélyt” is, hogy a DirectX5-öt használó játékok csak csekély mértékben, vagy éppenséggel egyáltalán nem fognak gyorsulni, hiszen nem tudják kihasználni a 3DNow! adta előnyöket. Akár még az is előfordulhat, hogy a 3DNow!-hoz ugyanúgy saját motort építenek a játé-

kokba, mint mondjuk manapság egy 3Dfx-hez, de ehhez mindenféleképpen az kell, hogy nagy mennyiségben tudja az AMD eladni a K6-2-t, és az eladási adatokkal felfegyverkezve nyomást tudjon gyakorolni a software cégekre. Egy harmadik módszer is kínálkozik

a 3DNow! kínálta előnyök kihasználására, de mielőtt rátérnék a taglalására, egy kis előzetes magyarázatra van szükség. Akik olvasták TRF 3D-s kártya tesztjét a júniusi PC-X-ben, azoknak már véggé nem újdonság a 3D gyorsítókártyák működésének lélektana, miszerint a processzor kiszámítja a 3D geometriát, a 3D-s kártya meg lerendereli

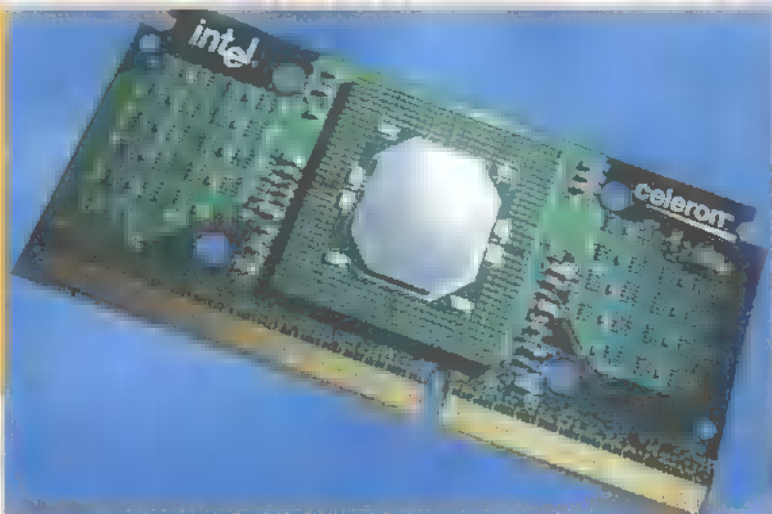


Új gombot a régi kabátra

Izgatott, hogy milyen módszerrel lehetne rádumálni egy régebbi, már meglévő konfigurációt arra, hogy befogadja az AMD K6-2-t. Egyedül a legkisebb, 266 MHz-es változat jöhet szóba, hiszen egyedül ennek 66 MHz buszsebessége. Az első feltétel az, hogy a lap képes legyen kettős feszültséget szolgáltatni a processzornak, mi több, ismernie kell a 2.2 volt feszültséget a core, illetve 3.3-at az I/O számára, illetve képesnek kell lennie arra, hogy az órajelet négyszerezze. Sajnos már ezen az első két feltételen a legtöbb HX és korai VX chipset-es lap elévrik. Mindenképpen fontos, hogy az alaplap BIOS-a támogassa, illetve pontosan felismerje a processzort. Egészen bizonyos, hogy ezt alpból csak olyan alaplapok nyújthatják, amiket frissen hoztunk el a boltból – akkor meg kézenfekvő, hogy 100Mhz-es buszú lapot vegyünk – mert a régebbi lapok BIOS-aiban nincs benne az új processzor támogatása. Jelen esetben nagyon fontosá válik a korrekt BIOS támogatás, nem lehet a dolgot egy kézlegyintéssel – „legfeljebb rosszul írja ki a proci típusát, de azért megy” – elintézni. Miért? Számos olyan alaplap van forgalomban, ami automatikusan detektálja a behelyezett CPU-t, és ennek megfelelően állítja be a core és az I/O feszültségét, illetve a hamarosan várható DirectX6 támogatása miatt. Nem vagyok bizonyos benne, hogy ha az alaplap nem pontosan azonosította a processzort, akkor a DX6 majd jól ismeri meg azt, és telepíti a 3DNow! kezeléséhez szükséges összetevőket. Egy szó, mint száz, valószínű, hogy BIOS-t is upgradelni kell az alaplapban, így a no-name alaplapok szintén kiesnek a potenciális K6-2 befogadók sorából.

Újabb Intel Celeron processzor

Az Intel ■ napokban jelentette be ■ Celeron sorozat második tagját, ■ 300 MHz-es Celeron CPU-t. Ami ■ teljesítményét illeti, az Intel sajtóközleménye szerint ■ Celeron 266 MHz-est 11%-kal, az MMX technológiával ellátott Pentium processzort pedig 35%-kal múlja felül.



azt. Azaz amíg a számítás nincs kész, addig a kép sincs sehol, hiszen nincs mit megjeleníteni. Az NVIDIA volt az első 3D chip gyártó, aki bejelentette, hogy a kártyáihoz készít olyan speciális drivereket, amelyek össze fognak dolgozni ■ K6-2-vel. Az előbbi magyarázat után nem szükséges bizonygatnom ennek a bejelentésnek a jelentőségét. Az AMD sajtóanyagát lapozgatva azt kellett tapasztalnom, hogy a 3Dfx-től kezdve mindenki igen elismerőleg nyilatkozik az új AMD prociról, így valószínűsíthető, hogy a többiek is követik az NVIDIA példáját. Mindenképpen hatalmas szerszot adna az AMD-nek, ha így történne.

Még a cikk elején említettem a megemelt buszsebességet. Nos, csak a legkisebb, 266 MHz-es, K6-2 ketyeg a „hagyományos” 66 MHz-en (4x66), a 300-as már 100 MHz-es buszfrequencián (3x100), míg a pillanatnyilag ■ kínálatban a csúcson számi-

tó 333-as érdekes módon 95 MHz-en (3.5x95) működik. Mint az ebből világosan kitűnik, az új processzorokhoz új alaplap is szükségeltetik és éppen ez az, ami elgondolkodtató egy kicsit. Ahhoz, hogy ■ leggyorsabb AMD K6-2-kezt használni tudjunk, olyan alaplap kell, ami tudja ezeket ■ magas buszsebességeket, azaz szinte teljesen biztos, hogy a meglévő lap nem jó hozzá. Kérdés, hogy ■ felhasználók hogyan döntenek: ■ Pentium II-t választják majd az

upgrade-nél, aminél éppúgy alaplapot kell cserélni, vagy az AMD K6-2 processzort, ami az elavultnak kikiáltott Socket7-t használja, szintén új alaplapban. Komoly dilemma, úgy tűnik, hogy ha mostanában az ember bővíteni akarja a gépét, akkor nem ússza meg alaplapcsere nélkül. Mi több, az még a legjobb eset, ha csak ■ lapot kell cserélnie, és nem komplett architektúrát. Kísértetiesen hasonlít ■ CPU foglalatok jelenlegi kettőssége arra, amikor ■ VLB és ■ PCI versenyzett a túlélésért. Ismét nehéz okosnak lenni, és eldönteni, hogy melyik megoldás lesz a jövő. **PC-X**

Kiváló kis helyigényű CD tartó újságmelléletek részére



CD tartó 12 db-os: 600Ft
5 db rendelése esetén: **500Ft**
CD tartó 16 db-os: 650Ft
5 db rendelése esetén: **550Ft**

Az árak a postaköltséget nem tartalmazzák, de 10 db termék rendelése esetén átvállaljuk!

Rendelhető anyagok: fekete, bíborpiros, olvaskék, bordó, lila, fehér, zöld, barna, rózsaszín, sárga.

Megrendelhetők a gyártónál, telefonon vagy levélben:

Gyanta Számítás- és Irodatechnika

7396 Magyarazék, Kossuth u.74. Tel./fax:72/ 421-522
Viszonteladók: **kereskedelmi** Egyéb termékek is megrendelhetők!

Árnyék nélküli

WORLD CUP '98

NYERMI

50-70%

postán

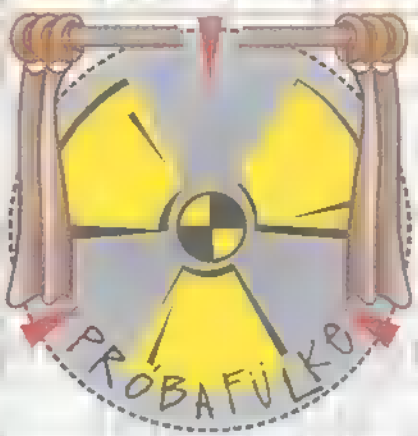
ANCIOS ARON

ingyen

ingyenes

1201 Budapest, Baross u. 2.
Tel: **203-0230/36**
Nyitvatartás: H-P: **10.00-20.00** Sz: **10.00-18.00**

1073 Budapest, Erzsébet hrt. 21.
Tel: **06-20 441-564**
Nyitvatartás: H-P: **10.00-18.00** Sz: **10.00-18.00**



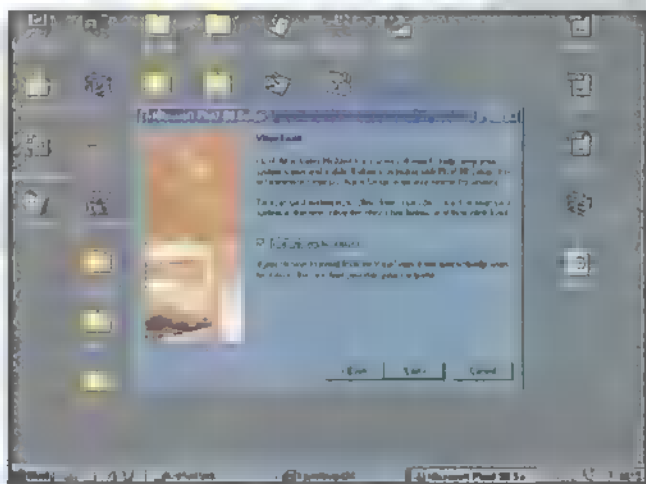
Microsoft Plus! 98

A SZÜKSÉGES (?) PLUSSSSZ... Sam. Joe és TRf

Biztosan emlékeztek a Plus! 95-re, a Win95-tel egy időben megjelenő kiegészítő-gyűjteményre, amely sok egyéb mellett olyan üvegyöngyökkel ajándékozta meg a gazdáját, mint a desktop témák lehetősége, a továbbfejlesztett lemeztömörítés, némi vizuális hókusz-pókusz, valamint az Internet Explorer első verziója. Ezek a komponensek ma már részei az operációs rendszernek, ezért is volt meglepő, hogy a Microsoft megint jelentkezett egy csomaggal, ezúttal Plus! 98 néven.

A 95-ös kiadás hasznos anyag/üvegyöngy aránya eléggé az utóbbi felé húzott, így nem is lett nálunk túl nagy favorit. A 98-as sokkal többet kínál – és sokkal többet „eszik is”. 200 MB-on terpeszkedik a winchesteren –, így reméltük, hogy ezúttal megfordul az arány.

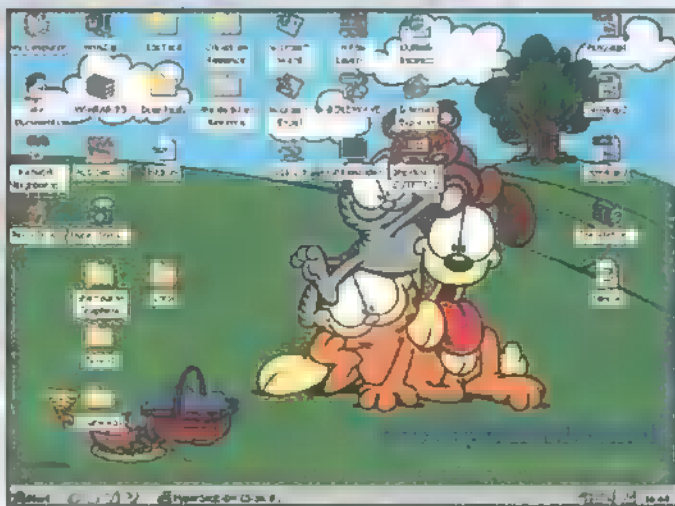
Talán az egyik leghasznosabb elem a McAfee VirusScan teljes verziója. Nem árulok el titkot azzal, hogy az összes szer-



kesztőségi gépünkön használjuk, fogott már meg Word makrovírusoktól kezdve az Olvasókba érkező anyagok lemezein lévő bootvírusig sok mindent. Lehet, hogy nem a legjobb bacicsapda a világon, de könnyű kezelhetősége, egyszerű, átlátható felülete számunkra szimpatikus volt, jelenléte mindenképpen védettségerzetet ad az embernek (kipróbálható verziója általában megtalálható CD-mellékletünkön). A telepítés során furcsa dolgot tapasztaltunk: a gépen fent lévő verzió összeakadni tűnt a telepítővel, ami így nem akart meglátani egy DLL-t, pedig ott volt, ahol kereste. Amikor jobb híján ki akartuk hagyni vele ezt a file-t, akkor a következő üzenetet jelent meg: „lehet, hogy nem fog rendesen működni az NT”. Ööö... egy Win98-as rendszeren ez kissé bizarr. Tanulmány? Szedd le a régit, csak aztán telepítsd az újat.

A Deluxe CD Player nem csupán tetszetős felülete miatt lehet érdemes a telepítésre, hanem szolgáltatásai okán is. Képes ugyanis az interneten keresztül egy adatbázis segítségével felismerni az éppen lejátszott album adatait, előadástul, számcímestül. Öröm az örömben, hogy mindössze két, fixen beállított adatbázisból hajlandó keresni, de egyik sem a talán jóval közismertebb CDDB, amely valószínűleg több információval rendelkezik és Magyarországon is van tükre. Mindenesetre a kezelőfelülete csinos, ha akarom, akkor „csikká” összetöpreződik, a nagyméretű kezelőlap nem foglal sok helyet a desktopon.

A Picture it! Express azoknak lehet a képkezelője, akik nem kívánnak a DTP rejtelmeibe alászállni, de szívesen bibelődnek egy olcsóbb szkennelvel, színes nyomtatóval, esetleg digitális kamerával. A program segítségével ezek az eszközök mind kordában tarthatók, szerkesztési képességei pedig bizonyos szintig beavatkozást engednek az így kapott képekbe. Könnyen megoldható például,



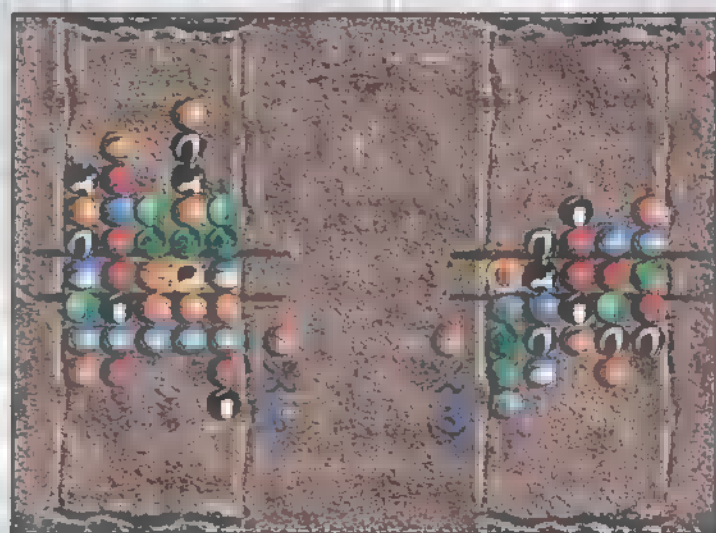
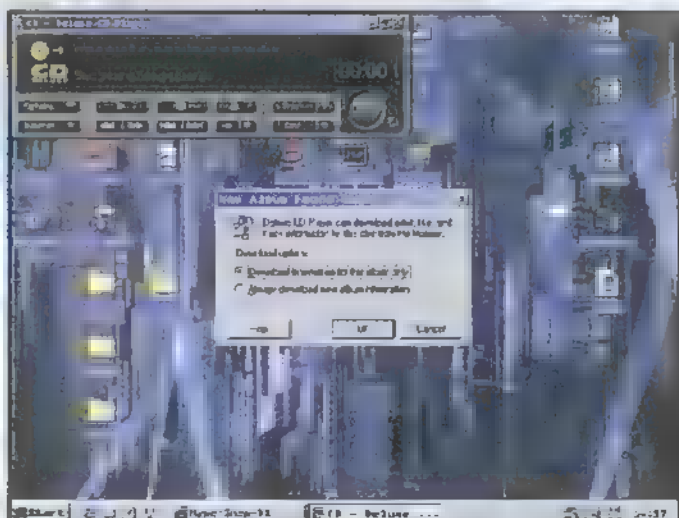
hogy a nagyinak egy lapra kinyomtassuk a kis unoka összes tündi-bündi fotóját.

A Disk Cleanup és a Maintenance Wizard Win98-ba már eleve beépített programokat egészíti ki új funkciókkal – bár jobb lett volna, ha ezek rögtön az oprendszerbe bekerülnek. Mindannyian tudjuk, hogy a telepítés/eltakarítás továbbra is Windowsunk gyenge pontja, a felhasználó pedig választhat: vagy kézzel „seperget”, vagy valami segédprogramot használ, például ezeket. A Start Menu Cleaner a menüben ragadt, sehová sem mutató linkeket, üres alkönyvtárakat

pucolja el, míg a File Cleaner egy egészen kellemes uninstaller. A Compressed Folder szolgáltatás nem más, mint egy báránybőrbe bújtatott farkas. Az a könyvtár, melyen alkalmazzuk, úgy néz ki, és úgy is viselkedik, mint azt megszoktuk, éppen csak a tartalma kerül tömörítésre. Aki nem akar tömörítőprogramokkal pepecselni, annak kényelmes, bár nem olyan hatékony megoldás.



Ennyit a hasznos dolgokról, a kínálat maradék része az üvegyöngy kategória jeles képviselői. Van három játék; az MS Golf '98 Lite a most megjelent, új golf „könnyített” kiadása, az elnyűhetetlen pasziánsz Spider Solitaire nevű változata, és a Lose Your Marbles nevű Sega konzol átirat, egy távolról Tetrisre emlékeztető, szó szerint üveggolyós tili-toli (TRf egyik kedvence). Gondolom, lesznek, akik rászánnak majd a megabájtot az Organic Art képernyőkímélőre, vagy majd nem 100 megát a desktop témákra, lelkük rajta. Nem győzzük hangoztatni, hogy az ilyen alkalmazások iszonyatos erőforrás pusztítók. Malachittal együtt nézegettük az új témákat, végül a próba kedvéért, a kedvenc kövér macskákkal, Garfielddal foglalkozót választottuk. Volt ott minden, mi szem-szájnak ingere: animált háttérkép, millió hang, elfogyó pizzát mintázó kurzor. Cserébe a Pentium 166 úgy megrökökált, mintha kivettük volna a 32MB RAM felét, swappelt, darálta a winchestert, pedig a világon semmit nem csináltunk, csak a Control Panelt akartuk előcsalni. **PC X**



Csak Turtle Beach lehet !



Malibu *Surround 64*

Full duplex audio, Win95 PnP 5-48 kHz, 4MB Kurzweil ROM
PCI Audio Expander, S/PDIF kimenet, 3D Surround



MULTISOUND Fiji *Pro Series*

Win95 PnP sztereo 4-48 Khz, 128-szoros túlmintavételezés
Wave SE II. audio editor 97 Db jel/zaj viszony

MULTISOUND Pinnacle *Pro Series*



Win95 PnP sztereo 4-48 Khz, DSP csatornánkénti effektprocesszor,
48 Mb-ig bővíthető Sample RAM, MASS Kurzweil szinti 4 Mb ROM minta
Voyetra Digital Orchestrator és egyéb szoftverek, 97 Db jel/zaj viszony

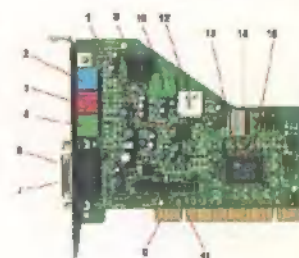


 **Turtle Beach™**
www.turtlebeach.com

Amecon Inc.
Amecon@westel900.net
06-30-404-781
Fax: 318-2145



ÚJDONSÁG !!! A3D chipset !!!



DEATHMATCH

Tercio
GAMES

Multiplayer PC-s játéklub és software bemutatóterem

4 OK, hogy miért kell meglátogatnod üzletünket!

1. Ok: Hálózatos játék lehetőség

Az ország legszínvonalasabb klubjában 8 multimédiás (PII-266+3dfx) gépen próbálhatod ki a legújabb



játékokat, játszatsz hálózatban hozzád hasonló tudású ellenfelek ellen, internetezhetsz, indulhatsz havonta megrendezésre kerülő bajnokságainkon, és

találkozhatsz az ország legnépszerűbb számítástechnikai újságíróival is!

2. Ok: Áraink

HIHETETLENÜL
ALACSONY
ÁRAK

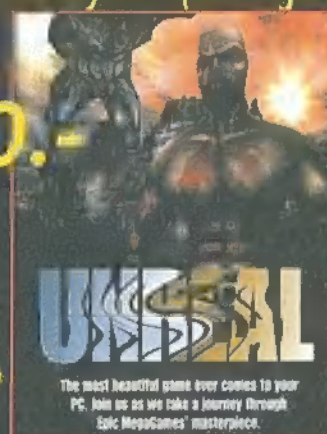
Az óriási játékválasztékot az országban a legjobb árakon vásárolhatod meg!

Íme a bizonyíték! (Nem ígéret)



Starcraft
5990.-

Unreal
5990.-



The most beautiful game ever comes to your PC. Join us as we take a journey through Epic MegaGames' masterpiece.

3. Ok: Profi kiszolgálás Fantasztikus hangulat

- Mivel az itt dolgozók maguk is addikt játékosok, így szinte minden játékkal kapcsolatos kérdésben tudnak neked segíteni, hasznos tippeket adni!

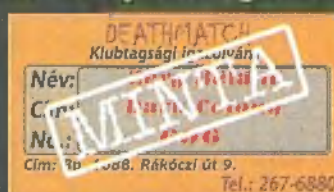


- Az emeleten igazi klubhangulat uralkodik, rengeteg új barátot illetve ellenfelet szerezhetsz itt magadnak!

4. Ok: Tagsági

Ha július 31-ig üzletünkben klubtagságit váltasz:

- 5990.- helyett most 4990.- Ft-ért egy örökös tagsági kártyát kapsz!
- Havonta ingyen tájékoztatunk az újdonságokról, versenyekről, akcióinkról!
- 10% kedvezményt kapsz minden további vásárlásodból.
- Kedvenc programjaidat akár egy hétre is elviheted kipróbálni!

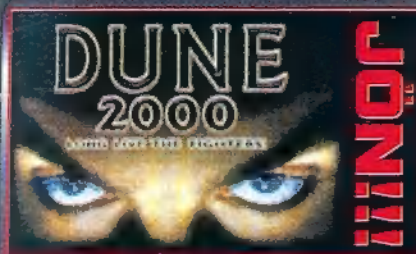


Gépidő: 200 Ft / óra a legújabb játékokkal!!!

1088. Budapest, Rákóczi út 9. Tel.: 267-6880

Virtual World CD-ROM SOFTWARE

www.virtual.hu



9700.- Ft + exkluzív ajándékkal

Csak nálunk!!!

101 Kiskutya	9880
3 Koponya	990
3D Ultra Pinball 3	9880
3 rd Millennium	9880
688i Hunter-Killer	9880
Age of Empires	12880
Agent Armstrong	3990
Andretti Racing	4990
Armored Fist 2	4990
Back to Baghdad	9880
Balance of Power	2900
Banzai Bug	1990
Battlespire	11870
Battlezone	8880
Beasts & Bumpk.	1990
Black Dahlia	11870
Blade Runner	5990
Blood Omen	8880
Broken Sword 2	9880
C&C-Sole Survivor	9880
C&C WIN 95	9880
Carma Level Pack	4880
Carma Splat Pack	3990
Carmageddon	9880
Championship M	7770
Chasm the Rift	9880
Comanche 3	4880
Constructor	9880
Croc	4990
Dark Earth	9880
Dark Omen	5990
Dark Reign	7990
Darklight C Class.	2990
Diablo	9880
Diablo - Hellfire	6990
Die by the Sword	9880
Die Hard Trilogy	8990
Dreams to Reality	9880
DUNE 2000	Jön !!!!
Dungeon Keeper	5990
F1 Racing (Ubisoft)	9880
F22 ADF	9880
F22 Lightning	8990
Fallout	9800
Fifa Soccer '98	9880
Flight Unlimited 2	9880
Forma 1 GP 2	7770
Full Throttle	4880
Galapagos	3990
Gamers Jackpot	4990
G-Police	9880
Grand Theft Auto	11870
Heavy Gear	9880
Hexen 2	8990
IF22 Raptor	8990
Ignition	2990
Imperialism	9880
Incubation	3990
Interstate '76	4880
I-War	9880
JANE's F 15	9990
Jedi Knight (DF 2)	9880
Jedi Knight (MotS)	2990
JP 3-Legacy of T.	9880
KKND Classic	2990
Lands of Lore 2	3990
LBA 2	2990
Lion King	9880
Longbow 2	9880
Lords of Magic	9880
Lula	9880
Magic the G.	6990
MDK	8990

Mechwarrior 2	7770
Monkey Island 3	9880
Monthy Python	9880
Moto Racer	9880
NBA Live '98	9880
NHL Hockey '98	9880
Nuclear Strike	1990
Oddworld	11870
Outlaws	9880
Panzer General 2	9880
Perfect Assassin	2990
Phantasmagoria	5990
Pocahontas	9880
POD	7770
Postal	9880
Pro Pilot	9880
Quake	4990
Quake Miss. P. I.	4880
Quake Miss. P. II.	4880
Queen the Eye	2990
RA - Aftermath	5990
RA - Counterstrike	4880
Rally Bajnokság	4880
Realms of the H.	7770
Rebel Assault 2	5990
Rebellion	9800
Red Baron 2	9880
Redneck Rampage	7770
Redneck 2.	9880
Resident Evil	3990
Sabre Ace	3990
Scorched Planet	990
Screamer Rally	9880
Sega Rally	8990
Settlers 2 Gold Ed.	9880
Seven Kingdoms	9880
Shadow Warrior	9880
S. of the Empire	4990
Shivers 2	8990
Sid's Gettysburg	4990
Silent Thunder	7770
Sim Park	9880
Sim Safari	4990
Ski Racing	9880
Steel Panthers 3	9880
Streets of Sim C.	2990
T - Future Shock	3990
Test Drive 4	9880
Test Drive Off R.	9880
Tex Murphy-Overs.	11870
TOCA Touring Car	9880
Tomb Raider 2	9880
Tone Rebellion	3990
Total Annihilation	9880
Turok	9880
UBIK	8800
Ultimate Race Pro	9880
Uprising	9880
WC - Prophecy	4990
Wipeout 2097	9880
Wizardry Nemesis	7770
Worms 2	8800
X Files UA!!!!!!	4990
X-Wing vs. Tie F.	9880
Zork- Grand Inq.	9880

A pirossal jelzett árak július 31-ig, ill. a készletek erejéig érvényesek !!

Árunk a Áfá-t igen, de a tagsági kedvezményt NEM tartalmazzák !!!!

! AKCIÓ !



~~9990.-~~ **4990.-** ~~9990.-~~ **6666.-**



~~11990.-~~ **3990.-** ~~11990.-~~ **6990.-**



~~11990.-~~ **5990.-** ~~6990.-~~ **2990.-**



~~9990.-~~ **990.-!!** ~~9990.-~~ **2990.-**

! AKCIÓ !

MÁR ITT VANNAK A HÓNAP SIKERVÁROMÁNYOSAI



Keressd üzleteinkben !!

Alfa CD Center
1148. Bp. Örs Vezér tér, 23. üzlet
Tel.: 2222-350 (ÚJ!!!)

Újlaki Üzletház
1036. Bp. Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200 /122

Átrium Mozi
1024. Bp. Margit krt. 55.
Tel.: 316-0186

Újpesti Centrum
1041. Bp. István u. 10.
Tel.: 369-5155 /32 (ÚJ!!!)

KÜLÖNLEGES KEDVEZMÉNY

Ha legkésőbb augusztus elsejéig klubtagsági kártyát váltasz nálunk, egy fantasztikus

AJÁNDÉK



tulajdonosa lehetsz, mivel egy teljes verziós **NFS II. SE-t** adunk ajándékba!!!

Sokáig vártunk rá.. Megérte.

Unreal

Egy lezuhant űrhajó. Egy idegen bolygó.
A legénység és a fogolytársaid halottak.
De nem a baleset miatt...



Magyarországon hivatalosan forgalmazza az EcoBIT Multimédia Kft. Minden jog fenntartva!
1998 © Epic Megagames 1998 © GIG Interactive - 1998 © EcoBIT Multimédia Kft Budapest
Információ: EcoBIT Multimédia Kft 1077 Budapest Wesselényi u. 25 Tel.:(1)-351-3078